

N° 77. Juillet-Août 1998

64 PlayStation Saturn Arcade

LA DREAMCAST
DE SEGALa console
du renouveau
Trop fort

Les stars de l'E3

Metal Gear Solid **Turok 2**
Zelda 64 Banjo Kazooie **Spyro**
Tomb Raider III **Extreme G2...****Encore plus fort**Heart of
Darkness

Le bout du tunnel

Super fort

Colin McRae

Gran Turismo dépassé ?

SurpuissantSur le CD
Vigilante 8La démo jouable
avec**SKYROCK**

PREMIER SUR LE RAP



T 4161 - 77 - 49,00 F.-RD

Nom Mortal 4 et Mortal Kombat 4 sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. Mortal 4 et Mortal Kombat 4 sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. PlayStation 3 et PlayStation 4 sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. PlayStation 3 et PlayStation 4 sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés.



MORTAL 4 KOMBAT

LA SAGA COM

EN 3D

KOMBAT

INUE



MORTAL KOMBAT 4



Plus de 15 combattants
avec leurs armes respectives



Des arènes interactives
où tous les coups sont permis




Babalités, fatalités tous les coups
mythiques en 3 dimensions

GT
GT INTERACTIVE SOFTWARE
FRANCE

MIDWAY



8815 GT INTERACTIVE
Ligne GT : 08 36 68 14 11
Infos Astuces Cadeaux



Tendance

Un design qui rappelle étrangement la Nintendo 64 et la PlayStation, un lecteur de CD-Rom haute densité pour éviter le piratage, une puissance de calcul colossale et des dizaines d'annonces de développements de jeux. Voici en quelques mots la Dreamcast dernière née des studios Sega. Une console qui tire parti des avancées technologiques des PC en cumulant la puissance des cartes dites "accélératrices" 3D et des nombreux atouts qu'apporte le modem et ses connexions à Internet. La Dreamcast rompt radicalement avec la tradition des consoles de jeux. Ajoutez à cela un système de développement typiquement PC (Windows CE) et vous obtiendrez une machine qui ressemblerait à un PC dédié aux jeux si l'on n'y prenait pas garde. L'avenir des consoles s'inscrit peut-être dans la droite ligne des PC. Le prix de la machine et l'accessibilité des jeux de cette dernière faisant toute la différence. Reste maintenant à savoir si Sony et Nintendo suivront une voie identique. Réponse en l'an 2000.
T.S.R.

Les consoles à l'âge d'Internet

BIO FREAKS

RECHERCHE MORT OU VIF (OU EN MORCEAUX)



LE COMBAT N'A PLUS DE LIMITE !

- Affrontez votre adversaire non plus seulement au sol mais aussi dans les airs
- Combattez dans des arènes à plusieurs niveaux
- Utilisez les éléments du décor : lave en fusion, broyeurs, scies circulaires...



GT
GT INTERACTIVE SOFTWARE
FRANCE

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

MIDWAY

sommaire

Nintendo... do ?

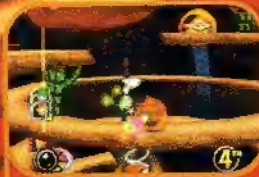
Mais que se passe-t-il donc au pays de Super Mario ? **Aucun test ce mois-ci** sur la N64. Pas un seul. Zéro. Et ce que nous réserve l'avenir sur cette console n'est guère plus réjouissant. A moins d'être très patient, car Zelda n'est annoncé que pour Noël 98. Quant à la Saturn, elle est définitivement oubliée. Les yeux sont maintenant tournés vers son successeur, la Dreamcast, déjà élève surdouée. Mais que peut-on raisonnablement en attendre ? La PlayStation elle, demeure encore et toujours archi-leader. Ne vous étonnez pas d'en manger encore à toutes les sauces pour le salon E3 version 1999.



L'EVENEMENT

La Dreamcast, nom définitif de la console qui succède à la Saturn, est ici présentée en long et en large. Le Magazine de Sega ?

12



REPORTAGE E3

Plus de 50 pages sur le plus grand salon de jeux vidéo au monde. Après Atlanta, c'est dans Joypad que ça se passe.

29



LES NIOUZES

Actualité E3 oblige, elles sont plutôt malgrichones ce mois-ci. Découvrez Gimm, l'héroïne toute bleue du Manga du même nom.

98



LES ZOOMS

Vampire Savior ? Real Bout 2 Neo Geo ? Dragon Force 2 ? La vérité n'est pas ailleurs.

105



LES TESTS

Cet été, on ne va faire que jouer ! Nous avons testé pour vous tous les produits disponibles actuellement. Entre HoD, Colin McRae ou encore Dead or Alive, il y aura de quoi faire.

Coupé du Monde

Pour ceux qui n'auraient rien compris à la vie, sachez qu'en ce moment même des gens en short courent, sautent, tapent et marquent des buts en hurlant à la mort. Ces gens gagnent tout plein d'argent, sont mariés à de très jolies filles et sont super heureux de vivre. Voilà pourquoi vos écrans de télé sont tout vert. Si vous vous sentez un peu isolé, vous qui n'aimez pas ce sport, alors on vous comprend. On ne vous soutient pas forcément mais on vous comprend. Bon courage. Plus que quelques heures à tenir...

Allez la France !



Joypad est édité par la société RACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, localisée-gérant: RCS NANTERRE B0904670. Siège social: 10, rue Thierry le Luron, 92800 Levallois-Perret Cedex tel: 01 41 34 87 75 fax: 01 41 34 87 99 tel abonnements: 01 44 89 41 16 Gérants: Bruno Lesquet, Fabrice Plaquevent Directeur délégué adjoint: Pascal Traheux Associés: RACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA) Directeur de la publication: Fabrice Plaquevent

LA REDACTION
Directeur de la rédaction: Olivier Scamps / o.scamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef: Jean-François Morisse / j.morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint: Maudric Mini / m.ami@club-internet.fr
Conseiller auprès de la rédaction: François Hermelin
Correspondant permanent aux Etats-Unis: Morgan
Secrétaire de rédaction: Caple Lando. Correctrice: Viviane Atlas
Secrétaire: Laurence Guiffroy
Ont participé à ce numéro: Christophe Delpeire (Chris), Olivier Falala (Oliv), Serge Fennier, Grégoire Halot (Greg), Benjamin Janssens (Ben), Jean Santoni (Willow), Gregory Szmajda (Rafiki), Kandy (Y), Kandy. Pour contacter la rédaction: redacpds@club-internet.fr

LA MAQUETTE
Conception et réalisation: Marie Hédon
Maquette: Catherine Blanchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Christophe Guédon, Isabelle Umeux
Correspondant photographique: Nathalie Leclercq, Restouevre - E3 98

LA PUBLICITE
Directrice de publicité: Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle: Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante: Cecile Marie Rey (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion: Emmanuelle Delachaux
Assistante de promotion: Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 55716 Lille Cedex 9
Tél: 03 20 11 11 11 France: 299 F, étranger bureau: 399 F
Tarif avis sur demande au 01 44 89 41 16

LE MINUTE
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur: Mudge Interactive
Animateur: El Fredo Assistant: Julo

Photographie: Champs, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E26, et la Galilée Prenant
Distribution presse: Transports Presse
Illustration de la couverture Heart of Darkness: Infogramme/Amazing Studio

Ce numéro comprend un CD de démo gratuit et seulement pour les abonnés 64 pages de solutions Gran Turismo de Joypad 76, qui ne peuvent être vendus séparément.
Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.

Joypad

Tests et Zooms



ZAPPINGS

Entre top et flop, la suite des tests zappés en un rien de temps. Parce que, quelque part, certains l'ont bien mérité.

148



ARCADE

E3 oblige, l'actualité arcade est allée aussi, en veille. Pourtant, ne jouez pas Street Fighter Zero 3. Celui-ci, c'est sûr, vous ne l'avez jamais vu !

152



LES ASTUCES

Tout plein de bonnes choses pour vous occuper cet été ! Inutile de le cacher, vous aussi, vous allez tricher !

158



LA JOYBANK

Des tonnes de trucs et de machins à gagner. Attention hein, c'est toujours de la belle camelote tout ça !

168



JOYPAD ACHATS

On va vous montrer d'accessoires en tout genre pour un Joypad Achats surpuissant.

172



Hot ! Hot !
Hot ! Hot !

La Dreamcast. Ce mot quelque peu barbare se veut être le renouveau de la firme Sega. Construit autour d'un processeur Power VR 2, la première console " 128 bits " du monde se dévoile peu à peu. Notre correspondant au Japon fait le point sur la nouvelle bête made in Soleil Levant.

PlayStation

Alundra (test officiel)	130
Blast Radius (test officiel)	136
Caesar Palace (zapping Europe)	148
Circuit Breakers (zapping Europe)	150
Colin McRae (test officiel)	120
Crime Killer (test officiel)	146
Dead or Alive (test officiel)	126
Extreme Snow (zapping Europe)	149
Frenzy (zapping Europe)	150
Heart of Darkness (test officiel)	114
Kick off World (zapping Europe)	149
Kula World (test officiel)	140
Lunar (zapping Japon)	112
Premier Manager (zapping Europe)	150
Megaman 8 (zapping Europe)	150
Men in Black (zapping Europe)	151
Road Rash 3D (test officiel)	134
San Francisco Rush (zapping Europe)	151
Sentinel Returns (zapping Europe)	148
Spice World (test officiel)	142
Tactics Ogre (zapping Japon)	112
V-Ball Beach Volley (test officiel)	144
Wargames (test officiel)	138
Wrecking Crew (zapping Europe)	148

Saturn

GT 24 (zapping Japon)	112
Riven (test officiel)	124

PENDANT LES VACANCES, RESTEZ ZEN...



PHOTO PIX - G. HELLIER



EIDOS
INTERACTIVE

Concours, astuces et solutions / 08 36 68 19 22* 3615 EIDOS* / www.eidos-france.fr / 2,23^F la minute.

Ninja Shadow of Darkness © et TM Core Design Limited. © et ©1998 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. PlayStation, marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

**À LA RENTRÉE VOUS
DEVIENDREZ...**



MIKA

L'OMBRE DES TÉNÉBRES

Le CD de démo



49 francs c'e



Indiscutablement cher. Pas plus cher que nos concurrents, mais pourtant pas donné. A 49 francs, Joypad atteint une cote historique. Précédemment à 39 francs, le magazine a subitement changé sa politique de prix. Pourquoi ? Vous avez été nombreux à nous écrire, nous mailer et nous téléphoner pour exprimer votre surprise et parfois votre mécontentement. Pourtant, et comme nous avons tenté de l'expliquer à ceux qui prenaient la peine de nous contacter, il existe à cette subite hausse de prix d'incontournables raisons. Il faut tout d'abord savoir que les CD de démos PlayStation sont achetés à Sony qui les fabrique en Autriche. Depuis quelques semaines, Sony a décidé d'augmenter le prix de fabrication. De ce fait, et alors que nous cherchions à nous démarquer de nos concurrents avec un prix à 39 francs, cette augmentation inopportune nous a contraints à suivre la tendance. Impossible de rester à 39 francs sans condamner Joypad. D'autre part nous avons voulu, depuis le début d'année, vous proposer plus de pages, plus d'infos et plus d'aides sur les jeux comme le prouve notre récent guide Gran Turismo. Parce que le coût du papier est lui aussi sujet à variation, il n'a par conséquent pas été possible, une fois encore, de rester à 39 francs. Restait une alternative. En faire moins. Moins de pages, moins de reportages, moins de tout. Sans compter ceux qui nous demandait un CD de démos PlayStation (plus de 80 % d'entre vous possédant la machine !). Il en était évidemment hors de question. En attendant, même à 49 francs, ce numéro 77 de Joypad, ses quelques 180 pages et sa démo Vigilante 8 complètement déjantée et ultra fun, vous fera, nous l'espérons, passer d'agréables vacances. Rendez-vous en septembre pour de nouvelles aventures !



Dreamcast™

Dreamcast

Sega à l'ère de la

Ca y est, c'est officiel : le nom de la prochaine et révolutionnaire console de Sega sera Dreamcast. Après les rumeurs, bruits de couloir et demi-certitudes concernant les Black Belt et autres Katana, Sega a levé le voile en présentant en détail le design et les caractéristiques de sa nouvelle bombe qui enfonce toutes les consoles actuelles du marché.



Comme sur N64, il y a quatre ports manette sur la Dreamcast.

Un padle au look très proche de celui de la N64.



Les informations que Joypad, il y a quelques mois, vous avait données sur la Dreamcast, qui portait à l'époque le nom de code Katana, sont donc confirmées. De plus, on connaît désormais l'apparence de la machine et on dispose des premiers renseignements sur les logiciels qui vont être disponibles sur celle-ci. A chaque nouvelle console qui apparaît sur le marché, c'est toujours la même chose. A nouvelle console, nouvelle génération de jeux. A chaque fois, on a droit à plus de couleurs, plus de rapidité, plus de 3D... Avec la Dreamcast, c'est également le cas. Si Sega s'était contenté de jouer les Monsieur Plus et de booster les capacités des consoles actuelles, cela signifierait que la Dreamcast ne serait la meilleure des machines que jusqu'à la sortie de la PlayStation II, d'une Toshiba/VM Lab ou d'une éventuelle Nintendo 628... Mais Sega a décidé d'opérer un changement en profondeur. Plutôt que de présenter, comme par le passé, des consoles fermées, avec leur système d'exploitation, leur logiciel de développement propriétaire, leur format particulier, leur quasi-impossibilité de faire quoi que ce soit d'autre que de se connecter à une télé pour jouer, le constructeur nippon a pris la décision de changer de modèle de développement et de prôner l'ouverture.



**Une puissance
théorique**

**12 fois supérieure à
celle de la
PlayStation**

Le VM5, petite
memory card
qui s'enclenche
sous la manette
et grâce auquel
on pourra pour-
suivre des par-
ties et échanger
des données
avec d'autres
joueurs.

Cette image est tirée d'une démo technique
présentée lors de la conférence de presse au Japon.

Une console ouverte

Ouverture encore, envers les partenaires qui ont aidé à la conception de la Dreamcast. L'ancien principe nippon, pour créer une console, quelque soit la marque, consistait à utiliser des techniques de sociétés concurrentes, et seul le nom du fabricant était alors mis en avant. Ainsi, les puces sonores de Yamaha, par exemple, équipent quasiment toutes les consoles. Cependant, jusqu'à présent, Yamaha avait toujours été considéré comme un simple fournisseur sans voix au chapitre. Sega a changé de comportement en considérant ses « fournisseurs de technologie » comme des partenaires. Cela a bien sûr exigé un travail en étroite collaboration afin de permettre de tirer le maximum de la Dreamcast. Sega a réalisé et intégré le fait que de nos jours les consoles sont devenues des machines tellement com-





Une console très proche du PC

La Dreamcast apparaît comme la plus PC des consoles. A cause non seulement de la politique d'ouverture de Sega, mais aussi de certains choix techniques qui font que la DC n'a plus rien, dans beaucoup de domaines, à envier au plus puissant des PC. Voici, en effet, quelques caractéristiques qui font plus penser à un PC haut de gamme qu'à une console.

La mémoire

Les programmeurs en ont jamais assez. Cette fois-ci, Sega a décidé de prendre le taureau par les cornes. Par rapport aux 2 ou 4 petits mégas chichement accordés par les Saturn, PlayStation et N64, la DC dispose de... 16 Mo ! Cela dit, les PC actuels nécessitent parfois jusqu'à 96 Mo de Ram...

La résolution

Fin de jouer sur des écrans de nains, avec des résolutions tellement basses qu'on voit les pixels ! La plupart des jeux tourneront, au moins, en 640 x 480 pixels, et cela, en millions de couleurs, comme c'est le cas sur la quasi-totalité des jeux sur ordinateur (lorsqu'ils ne tournent pas en 1024 !).

L'accélérateur 3D

Dans le monde PC, deux technologies similaires mais concurrentes se partagent l'essentiel du marché des cartes accélératrices 3D : la technologie 3Dfx et Power VR. Après avoir discuté avec les deux concurrents, Sega a préféré la Power VR. Entre cette dernière et la 3Dfx, qui est actuellement la plus répandue dans les jeux PC, il n'y a pas vraiment une technologie meilleure que l'autre.

Le modem

Il existait déjà au Japon et aux U.S.A. pour la Saturn, en option, et a connu une diffusion plutôt limitée. Les choses vont changer puisqu'il sera commercialisé avec la console (du moins pour les marchés américains et japonais) et qu'il s'agira d'un modem rapide V34 (33.6 Kbps). Il est accessible facilement car Sega sait très bien que les technologies de communication changent tellement rapidement qu'il faudra sans doute prévoir des mises à jour au fur et à mesure que la technologie avance. Il permettra de télécharger des add-ons pour les jeux et surtout de jouer en réseau, à travers le monde entier, ce qui était pour le moment l'apanage des possesseurs de PC.

Les partenaires de Sega



Kanai (Hitachi)



Irimajiri (Sega)

Sega, qui a lancé le projet Dreamcast, coordonne les recherches et travaux de ses «associés». Dans le rôle de ses quatre compagnons, on trouve NEC, avec sa puce Power VR, Hitachi à qui on doit la version customisée du SH-4 qui fait tourner la DC, mais aussi Yamaha qui s'est occupé de la puce sonore et, enfin, la seule société non-japonaise, Microsoft, qui devrait proposer un système d'exploitation basé sur une version spéciale de Windows CE. Pour renforcer cette idée d'alliance des «meilleures sociétés japonaises» (à part Microsoft) et pour réaliser la meilleure des consoles, Sega avait invité les présidents de ces sociétés à l'annonce officielle de la DC allant jusqu'à les faire venir sur l'estrade à ses côtés... Tout un symbole.



Gates (Microsoft)

plexes qu'aucune équipe ne peut espérer tout concevoir seule, et ne peut pas davantage se contenter d'emprunter/licencier des technologies extérieures. Ouverture signifie également d'offrir la possibilité aux joueurs de se connecter sur Internet pour jouer en réseau ou télécharger des add-ons et des patches. Cela veut dire aussi laisser le choix aux développeurs de programmer leurs jeux dans leur coin, ou bien de ne pas réinventer la roue en utilisant les outils de développement et les API (les «briques logicielles») gérant les fonctions de base comme la gestion du modem, du contrôle, de la modification de la résolution de l'écran... conçus par Microsoft et Sega. Enfin, cela implique de permettre aux développeurs venant du monde PC d'adapter leurs hits sur Dreamcast plus facilement et plus rapidement. La Dreamcast possède ainsi un potentiel énorme qui ne demande plus qu'à être exploité par Sega. Reste à savoir si le constructeur en a les moyens tant sur le plan des capacités que des finances.



Kaneko (NEC)



Ishimura (Yamaha)



La guerre n'est pas un jeu sauf en 3D



200 BRELL
100 DESTROYERS
1000 LASER TANKS
200 VTOL



WARGAMES





NEC le graphisme

De nos jours, la plupart des jeux, que cela soit en arcade, sur PC ou dans nos consoles, sont en 3D temps réel. Un des principaux problèmes de la Saturn résidait dans ses pauvres capacités en matière de 3D. La technologie Power VR (en fait, il s'agit d'une puce développée par une petite compagnie de haute technologie anglaise, VideoLogic, dont NEC a racheté la licence) permet à la Dreamcast d'afficher un nombre incroyable de polygones : plus de 3 000 000 (polygones triangulaires) ! Pour donner un ordre de grandeur, la carte d'arcade Modèle 3, le fleuron de Sega sur lequel ont été réalisés les célèbres ScudRacer, Virtua Fighter 3, etc., n'en affiche que deux millions ! La puce qui sera dans la Dreamcast est en fait la nouvelle génération de la famille Power VR (ARC). Ses performances ont été largement améliorées. Sans rentrer vraiment dans les détails techniques (specular highlight, reflection, bump-mapping, anti-aliasing, plein écran, mip-mapping, alpha-blending...), sachez que la puce propose ce qu'il y a de mieux dans le genre et qu'on retrouve sur des stations de travail ou des ordinateurs qui valent au minimum trente fois le prix d'une console !

Récapitulatif des fonctions de la Dreamcast

Bump-mapping

Plaquage de textures sur des éléments 3D dont le but est de donner une impression de relief (creux, bosses).

Fog

Effet de brouillard classique (cf. Nintendo 64).

Mip-mapping

Possibilité qu'a la machine de changer automatiquement de texture et de résolution, selon la taille et la distance d'un objet.

Tri-linear filtering

Fonction étroitement liée au mip-mapping qui permet d'éviter les gros pixels disgracieux lorsqu'on se rapproche d'un objet, même de très près.

Anti-aliasing

Lissage des objets 3D pour éviter les effets «en escalier».

Environment mapping

Il s'agit de la gestion des reflets d'un objet ou d'un paysage, sur un élément 3D. Le meilleur exemple reste le jeu d'arcade Sega Rally 2, avec les sapins qui renvoient leur image sur les vitres des voitures.

Specular effect

C'est la gestion de la lumière en temps réel. Le reflet de la lumière aura ainsi un effet différent sur une surface en métal, en bois ou en béton !

Super sampling

Autre effet assez incroyable de la puce de la Dreamcast : calculer l'image en très grand et l'afficher en la réduisant de 50 % par exemple. L'image bénéficie alors d'une netteté et d'une qualité incomparables !



Lors de la présentation, le logo de la Dreamcast (une espèce de spirale) se déplaçait sur un visage, en montrant en transparence les traits de la figure. Dans le fond, un logo se reflétait également sur le mur des immeubles.





QU'EST-CE QUE
VOUS FAITES POUR
LES VACANCES ?

93%

Une copie de Zelda qui tient bien la route,
ce n'est pas souvent qu'on en voit !
Le jeu est excellent. Un très bon produit.

Joypad

90%

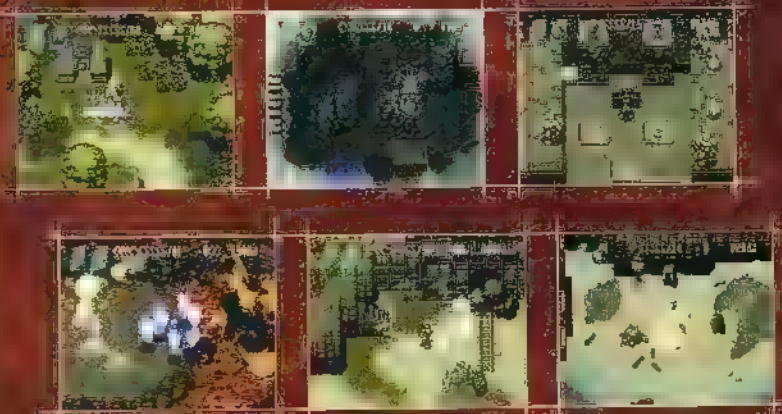
un must, tant pour les fans que pour ceux qui
voudraient débiter dans le genre.

Consoles +

92%

Après Final Fantasy 7, voici un nouveau must
pour les aventuriers " 32 bitiens ",
digne des plus grands jeux du genre,
cet "action-RPG à l'ancienne " est une perle rare.
Ne passez surtout pas à côté !

Playmag

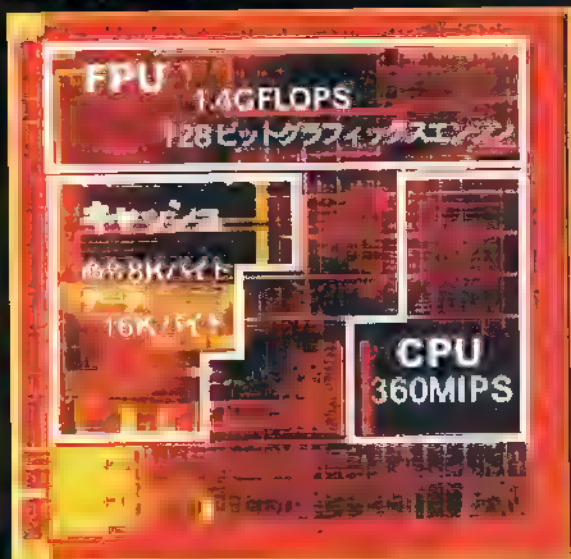


La Dreamcast, la plus puissante des consoles

	Processeur	Mémoire	Son	Polygoniseur	Support
Saturn	SH-2 (28 MHz) 28 MIPS	2 Mo 1,5 Mo (vidéo)	PCM 32 voix	Sans (tout est calculé par les SH-2)	CD-Rom x1 640 Mo
PlayStation	R3000 (34 MHz) 30 MIPS	2 Mo 1 Mo (vidéo)	ADPCM 16 voix	360 000 polygones	CD-Rom x1 640 Mo
Nintendo 64	R4300 (93,75 MHz) 122 MIPS	4 Mo (principale + vidéo)	ADPCM 64 voix	-	Cartouche (Rom)
Dreamcast	SH4 (200 MHz) 360 MIPS	16 Mo 4 Mo (vidéo)	ADPCM 64 voix	3 000 000 Polygones	CD-Rom x12 1,3 Go

HITACHI le microprocesseur

Au cœur de la machine, on trouve un microprocesseur SH-4 légèrement modifié pour la DC. Ce n'est pas la première fois qu'Hitachi et Sega travaillent ensemble, puisque la Saturn est basée sur deux SH-2. Mais, avec le SH-4, la Dreamcast passe à la vitesse supérieure. La nouvelle génération de la famille des processeurs 32 bits RISC d'Hitachi SH (Super Hitachi) tourne plus vite (20 MHz pour le SH-2 de la Saturn et 200 MHz pour celui de la Dreamcast) et est aussi nettement plus puissante, enfonçant largement toutes les consoles existantes à ce jour. La puissance des processeurs peut être mesurée en MIPS, une unité qui mesure la quantité de millions d'instructions gérées par le microprocesseur en une seconde. Une console comme la Saturn est créditée de 28 MIPS, la PlayStation de 30 MIPS et la Nintendo 64 de 122 MIPS. La Dreamcast, elle, de 360 MIPS, soit presque trois fois la puissance d'une Nintendo 64 et douze fois celle d'une PlayStation !



Le SH-4 renferme même dans ses entrailles une unité spécialisée dans les calculs graphiques (3D vector graphic engine), histoire de simplifier un peu plus la tâche du Power VR2.

La griffe Microsoft

Sega avait pensé, au début du développement de la Katana (nom de la Dreamcast à l'étape de projet), proposer un environnement de développement basé sur une version spéciale de Windows CE, développé par Microsoft. Mais si cette idée a été applaudie des deux mains par tous les développeurs de jeux du monde occidental qui n'y voyaient que des avantages, elle a été assez mal accueillie au Japon. Devant le manque d'enthousiasme de la communauté des développeurs nippons et le risque de voir ceux-ci se détourner de la Dreamcast, Sega a ajouté un peu d'eau dans son vin. Il existera en fait deux sortes d'environnement de développement pour la DC. Soit les programmeurs pourront opter pour une méthode plus moderne et plus efficace de développement de jeu, en recourant aux outils, systèmes d'opération et bibliothèques de Microsoft, soit ils préféreront programmer des jeux selon une méthode plus traditionnelle. Le système Windows CE de Microsoft par ailleurs ne sera pas enregistré dans les mémoires mortes de la DC mais sera sur les CD-Rom des jeux, chargé avec le jeu à chaque fois. On perd ainsi quelques secondes lors du chargement mais, en revanche, cela permettra de bénéficier des dernières versions (qui a dit «corriger les bugs» ?) de Win CE. L'OS bas niveau de Sega que préfèrent les développeurs nippons (et certains occidentaux) est comparable à de l'artisanat. Le programmeur est le chef-d'orchestre, il organise tout, ne développe que ce qui va lui être utile dans son jeu et réinvente à chaque nouveau soft, la roue. Par contre, il peut contrôler la machine directement, plus efficacement et plus rapidement, sans avoir à passer par Windows CE à qui il donnerait des instructions qui les retransmettrait à son tour à la console.

Deux Visual Memory peuvent prendre place dans le contrôleur de la Dreamcast.

Deux emplacements sont prévus à cet effet sous la manette.



Les 10 questions que vous vous posez

A quoi ressemble la Dreamcast ?

A une console ! A quelque chose près, la DC a la même apparence que la Saturn. C'est-à-dire une sorte de carré beige, mais en un peu plus petit, et aussi compact que son aînée (190x195x78 mm et un poids de 2 kg). Sa face avant est légèrement plus basse que le côté où se connectent le câble vidéo et l'alimentation électrique. Sur le capot, la simplicité même : un bouton «open» et un bouton «power», pas de «reset» comme sur la PlayStation.

Dreamcast : c'est quoi ce nom bizarre ?

C'est là certainement un des points les moins bien réussis de la DC. Il s'agit de la combinaison de «dream» et de «broadcast» («émettre»), afin de mettre l'accent sur les capacités de communication/réseau de la console.

Sega a-t-il une chance de réussir face à l'hégémonie actuelle de la PlayStation ?

Sega n'a pas le choix. S'il ne réussit pas à imposer sa Dreamcast, la société risque de devenir un fabricant de jeux d'arcade. Point. Tout reste possible, et on a vu avec quelle rapidité des consoles comme la Genesis/Megadrive aux U.S.A./Europe, et la Super Famicom au Japon, qui étaient bien implantées, se sont fait sortir à l'apparition d'une nouvelle console (la N64 pour le marché U.S. et la PlayStation pour l'Europe et le Japon). Sega s'est donné les moyens, et la DC est impressionnante de possibilités. Mais, comme toujours en la matière, ce sont les jeux qui font la différence ainsi que les budgets marketing de lancement (qui conditionnent en partie le succès de la machine) qui, si on en croit Sega, seront colossaux.

La PlayStation est une console 32 bits. La N64 une 64 bits. Est-ce que la Dreamcast est une 128 bits ?

Tout d'abord, la Nintendo 64 n'est pas une vraie 64 bits, puisque le R4300 qui l'équipe est un 32/64 bits : certaines opérations

sont traitées grâce à un bus de 64 bits, alors que d'autres sont effectuées sous 32 bits. Le SH-4 de la Dreamcast peut être aussi classé dans la catégorie des vrais-faux 32 bits. Comme le R4300, il traite certaines opérations sous 64 bits et d'autres sous 32 bits. Il dispose même d'une unité graphique qui travaille sous 128 bits, une première pour les consoles ! Mais, il serait incorrect de considérer le SH-4 comme un processeur 128 bits.

Comment s'appellera la Dreamcast en Europe ?

Sega avait déjà compris, avec la Saturn, que donner des noms différents suivant les territoires (comme Megadrive au Japon et Genesis aux U.S.A.) ne servait qu'à semer la confusion chez le public. Nintendo et Sony, pour leurs dernières consoles, étaient arrivés aux mêmes conclusions. La Dreamcast portera le même nom partout dans le monde.

OK. Je commence à économiser. Combien faut-il que je prévois, et quand pourrais-je l'acheter ?

Bonne question. Sega n'a pas révélé officiellement le prix de vente. Certaines rumeurs parlent d'un prix qui se situerait entre 20 000 et 30 000 yens (entre 1 000 et 1 500 Frs environ) ce qui paraît tout à fait plausible. Il serait difficile de vendre une console grand public plus de 1 500 francs au Japon. Le prix des jeux lui non plus n'a pas été annoncé officiellement mais, vu le format Dual Density du CD-Rom, il est fort probable que ceux-ci coûteront un peu plus cher que ceux de la Saturn actuellement. Pour la date de sortie, sachez que la DC sera disponible le 20 novembre au Japon, un an plus tard, à l'automne-hiver 1999 aux U.S.A. et en Europe. Quant au prix en Europe, celui-ci devrait très certainement être inférieur à 3 000 francs. On n'en sait guère plus actuellement.

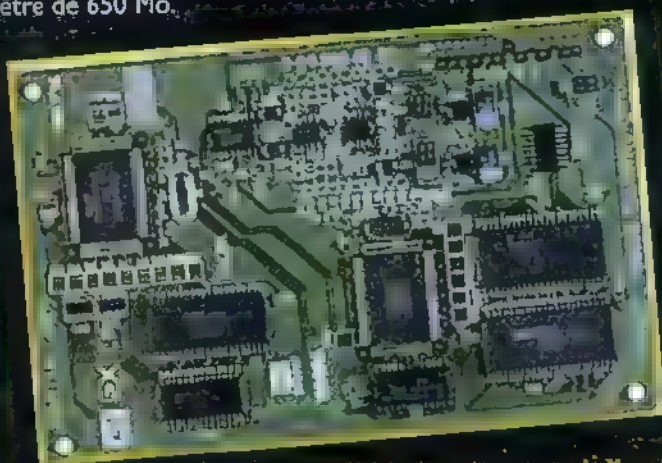
Est-ce qu'on pourra jouer sur la Dreamcast aux jeux Saturn ?

Sega n'a rien annoncé de ce côté-là. Mais, vu les différences de hardware, cela paraît fort peu vraisemblable.

Yamaha : le son et le CD-Rom

Au regard des chiffres, on peut penser que la N64 et la DC ont les mêmes capacités sonores. C'est aller un peu vite en besogne, et oublier que Nintendo a été un peu chiche en mémoire pour sa console alors que la DC disposerait de 4 Mo, rien que pour le son. D'autre part, le chip sonore de Yamaha, le XG 3D, lui permet d'utiliser pleinement la norme MIDI. Autrement dit, compatibilité avec un standard mondial, possibilité d'utiliser des échantillonnages d'instruments de qualité professionnelle et des morceaux qui, grâce à la norme MIDI, ne prendront pas beaucoup de place, tout en proposant ce qui se fait de mieux dans le domaine actuellement. Le format XG de Yamaha est en fait une norme qui décrit de quelle façon un générateur de tons, d'harmonies va réagir aux données MIDI. Grâce à cette norme, l'interaction entre les ordinateurs et les instruments de musique est optimale. Yamaha fournira également le lecteur CD-Rom ayant subi une série d'innovations dont certaines sont carrément révolutionnaires. Ainsi, le lecteur est rapide, très rapide. Si les lecteurs des consoles PlayStation et Saturn se contentent de lire les données à raison de 150 Ko par seconde, le lecteur de CD de la DC en lira 1 800 Ko, soit douze fois plus vite ! Pour la première fois, dans une machine grand public, la technologie Dual Density de Yamaha permettra de lire des CD de haute densité, contenant un Giga-octet de don-

nées (les CD-Rom traditionnels en restent à 640 Mo en moyenne). En mode Single Density, la capacité du CD-Rom devrait être de 650 Mo.



Voici une carte sonore de Yamaha, basée sur la technologie XG.



Le succès
d'une console
ne tient en
fait qu'à la
qualité et au
nombre de
jeux qu'on

trouve dessus.

Les déboires

de la Jaguar

sont là pour

nous le

rappeler.

Qu'en

sera-t-il de la

Dreamcast ?

LES JEUX de la Dreamcast

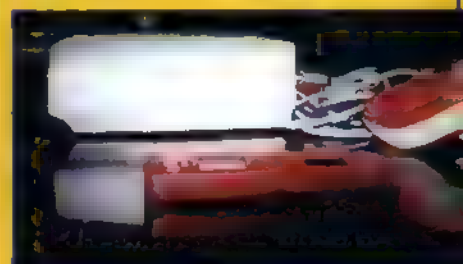
C'est pas tout de louer la Rôle des consoles, encore faut-il qu'on puisse y jouer ! Et il faut dire que pour le moment, Sega a été plutôt discret sur les jeux à venir. Il s'agit en fait d'une stratégie. Sega lâcherait les informations petit à petit pour que les journalistes continuent de parler de la DC le plus longtemps possible. Tout au plus, sait-on que le jour de la commercialisation de la Dreamcast au Japon, cinq logiciels provenant de Sega seront également mis en vente. Il n'y a pourtant pas trop d'inquiétude à se faire, lorsqu'on voit la liste des développeurs qui ont déjà annoncé qu'ils allaient travailler sur la Dreamcast. Parmi eux, on trouve de grosses pointures comme S.N.K., Capcom ou Konami. Sans compter bien sûr les tites de Sega. Une autre raison d'être optimiste vient de la capacité de la Dreamcast à séduire les développeurs de jeux PC. Ces derniers connaissent bien l'environnement Windows. Grâce aux spécificités de la console, les conversions de jeux PC sur Dreamcast ne devraient pas manquer. De nombreux éditeurs (comme Infogrames) ont d'ailleurs clairement affiché leur volonté de convertir rapidement leurs meilleurs titres PC.

Naomi à la rescousse

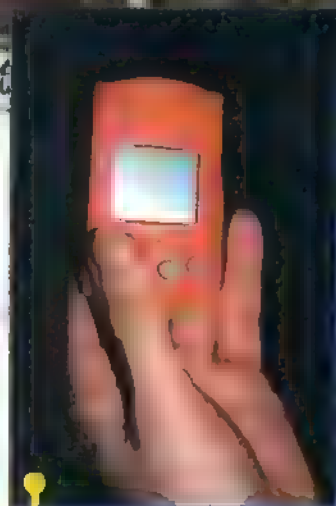
On ne va pas non plus se tromper pour la PlayStation, les solutions arcade basées sur les technologies des consoles permettent de disposer rapidement de jeux techniquement aboutis. Sega a décidé de proposer la même chose, en réalisant une carte d'arcade, la Naomi, basée sur la Dreamcast. Les principales différences viennent du fait que toutes les textures et tous les niveaux sur Naomi seront chargés en Ram pour une rapidité imbattable, alors que la DC devra les charger au fur et à mesure du jeu grâce à son CD-Rom. D'après les premiers tests effectués par Yu Suzuki de l'AM-2 de Sega, la carte Naomi permet d'atteindre 3,5 millions de polygones triangulaires par seconde. Le Modèle 3 se contente de 2,4 millions de polygones. Naomi offre par rapport au Modèle 3, 20 à 30 % de puissance supplémentaire pour un prix réduit de moitié ! Et, pour ce qui est de la qualité et de la créativité, en arcade, on peut faire confiance à Sega ! Les titres Naomi devraient aussi arriver rapidement sur Dreamcast, ce qui n'est pas sans rappeler la politique de Naomi par rapport à la PlayStation.

Le Tamagotchur de la Dreamcast

Après l'annonce, de l'arrivée du PDA de Sony, de celui de Bandai, c'est au tour de Sega. Mais si le PDA de Sony reste encore très mystérieux et... fumeux, le Virtual Memory System (VMS) de Sega apparaît comme quelque chose de nettement plus concret, à tel point qu'il devrait être en vente au Japon très bientôt, plusieurs mois avant la sortie de la Dreamcast. Le VMS a plusieurs fonctions. Il s'agit tout d'abord d'un moyen de sauvegarder les jeux de la Dreamcast et des jeux d'arcade. Pour cela, on connecte le VMS à l'intérieur du contrôleur. On peut même connecter deux VMS, grâce aux deux slots présents. Mais le VMS, grâce à son écran LCD monochrome, ses boutons «sleep», «mode A», «B» et son curseur, est également un jeu électronique. Il sera possible de jouer à un jeu sur DC et de télécharger des infos et des données, pour continuer à jouer ailleurs, avec un type de jeux et des graphismes bien évidemment très différents de ce qu'on a sur la Dreamcast. Avec ce VMS, les joueurs auront ainsi une console portable qui accompagne la Dreamcast !



Les Visual Memory peuvent se connecter comme ceci, après avoir retiré un petit capuchon de plastique qui protège les connecteurs, afin d'échanger des informations entre VMS.



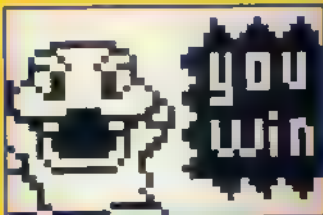
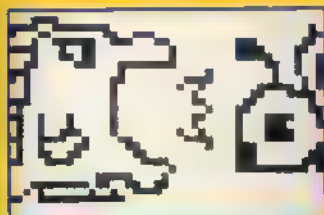
Le Visual Memory System sera commercialisé avec la Dreamcast.

Visual Memory System

Le VMS est un petit appareil électronique, plus puissant et plus versatile que les Tamagotchis et autres clones qui ne proposent qu'un jeu et un seul. Avec son microprocesseur 8 bits, ses 128 Ko de mémoire et son écran monochrome de 48 pixels par 32, il a une taille (4,7x8x1,6 cm), un poids (45 grammes) et un prix (environ 150 francs) acceptables afin de glisser dans toutes les poches.

Tamagodzilla

Atsumete Godzilla sera, le 11 juillet au Japon, le premier jeu à utiliser le VMS. Il sera commercialisé à l'occasion de la sortie au Japon du film Godzilla. Le joueur devra élever un monstre jusqu'à ce qu'il devienne Godzilla. Combattant contre un autre VMS, en cas de victoire, le monstre du joueur prendra l'ADN de son malheureux adversaire et pourra muter. Le prix du jeu devrait être de 2 500 yens (150 francs environ).



Un portable chez S.N.K.

S.N.K. crée la surprise en annonçant la sortie d'une console portable en octobre au Japon, la Neo Geo Pocket compatible avec la Dreamcast. Elle sera équipée d'un processeur 16 bits et d'un écran monochrome LCD affichant 8 niveaux de gris. Un adaptateur permettra de relier la Neo Geo Pocket à la Dreamcast. Il sera possible de télécharger un personnage d'un jeu de combats de la Dreamcast dans la Neo Geo Pocket. Des piles lui permettront de conserver des données pour des jeux genre RPG. Les logiciels utiliseront des cartouches de 20 grammes et d'une taille de 54x7,5x46,5 mm.

Taille : 122x24x74 mm
Poids : 160 grammes avec les piles
Ecran : 160x152 pixels 8 niveaux de gris

Les premiers Jeux Sega

Rien d'officiel, mais le tiercé gagnant des habitudes sources bien informées est le suivant :

- Virtua Fighter 3 (bien avancé)
- Virtua Fighter 4 (dont le développement sur Naomi vient de débiter)
- Sega Rally 2
- Scud Race + (bien avancé)
- Un RPG basé sur les personnages de VF 3
- Sonic 3D (un épisode inédit)
- Virtual On
- Jurassic Park The Lost World
- Virtua Striker

C'est Promis,

on se retrouve
à la rentrée
pour de nouvelles
aventures...

Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives - mediatec



GT INTERACTIVE SOFTWARE
PRODUCT



D2, le premier jeu Dreamcast

D2, le nouveau jeu de Warp à qui on doit le premier D et Zero Enemy sur Saturn, fera partie des premiers titres disponibles sur Dreamcast. Il s'agit en fait du premier et seul titre annoncé officiellement pour le moment sur la nouvelle console de rêve de Sega.



Au bout d'une presque heure se dressait une ville imaginaire, mais qui mettait bien en avant les capacités graphiques de la nouvelle console de Sega.

D2 est une belle connaissance d'un jeu en peu plus d'un an. J'opad vous en fait partant des images de ce jeu destiné à l'époque à la mort de M2. Mais, si le Phoenix, le jeu poursuit son petit bonhomme de chemin, sur Dreamcast désormais. Il semble que le style de l'écriture ait un peu changé entre temps. Non, mais on se souvient de la version M2 où les combats se déroulaient comme dans un jeu d'action d'époque. Le héros à la main (selon l'époque et le héros) se manipule, avec votre personnage vu de dos, du premier plan. La version Dreamcast de D2 utilise une approche différente, disons la, nettement moins satisfaisante. En effet, lorsque votre personnage disparaît de l'écran pour laisser la place à un curseur. Vous voyez le joindre à travers les yeux du perso et il guette de déplacer la cible sur l'écran et de presser le bouton action pour faire feu. Bref, ce jeu spirale revient aux jeux vidéo d'il y a dix ans. D2 paraît très beau et très impressionnant, mais ses séquences de combats sont moins convaincantes. Même si Warp n'a jamais été un jeu d'élite, en matière de jouabilité, on attendait un peu mieux. Toutefois le soutien est quasi début de son développement, et tout peut encore changer. Les premières images de la version Dreamcast devraient vous permettre de vous faire une meilleure idée de ce qu'il sera. L'attente est bien plus longue que la dernière.



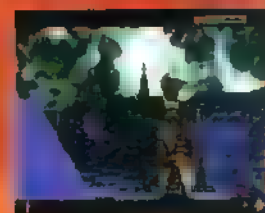
**LE JEU DE STRATÉGIE QUI A FAIT LES BEAUX JOURS
DES JEUX VIDÉOS EST ENFIN DE RETOUR!**

"Un jeu de stratégie qui a fait les beaux jours
pour devenir un succès et apporter un peu
de fraîcheur dans une production
PlayStation essentiellement axée sur
l'action ou de course."
NINJA GAMES

"Voilà une nouvelle qui fera plaisir aux
vétérans du jeu vidéo ou aux plus
cérébraux d'entre vous."
PLAYMAG

SENTINEL

returns



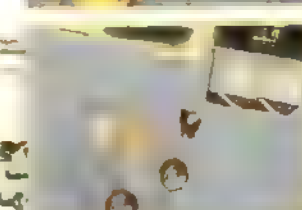
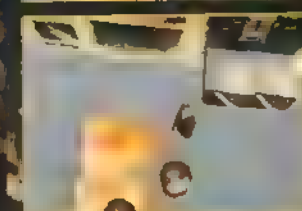
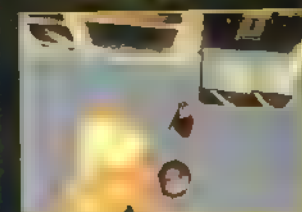
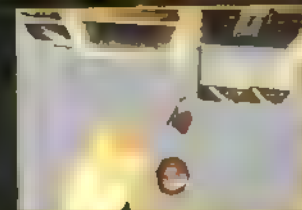
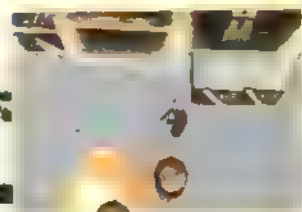
OFFRE EXCLUSIVE FNAC

POUR L'ACHAT DE JEU RECEVEZ LE CD
DES MUSIQUES DE JOHN CARPENTER

UN MONDE CAPTIVANT

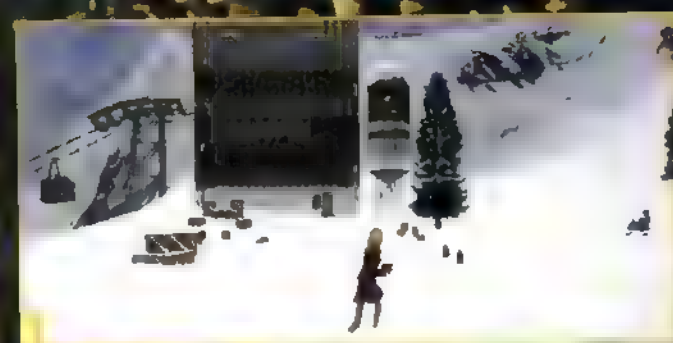
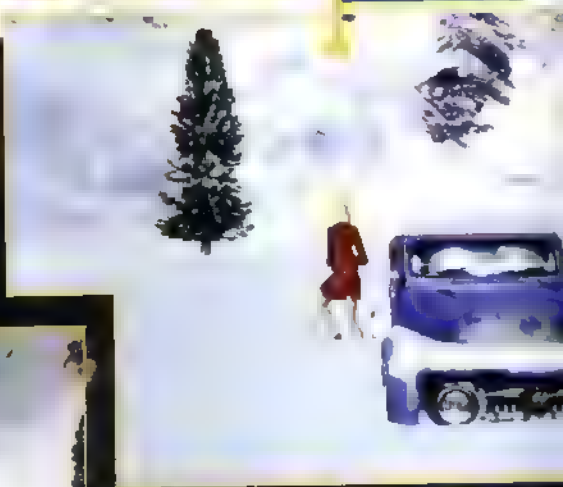
**LE 17 JUILLET SUR PC
ET PLAYSTATION**





Le visage de Laura est formé de presque deux mille polygones plutôt que d'une seule texture.

Le jeu est encore loin d'être terminé. Il reste plusieurs réglages comme le fait que ce 4x4 s'enfonce dans la neige alors que Laura gambade comme un cabri.



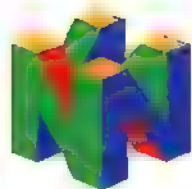
Un jeu d'aventure en 3D temps réel

Un scooter des neiges force sur vous, c'est le moment d'aller visiter un autre coin de la montagne.

Un des bons moyens de se débarrasser des machins verts un peu trop pressants consiste à attendre qu'ils s'approchent des bidons d'essence et à tout faire sauter en l'air dessus.



C'EST GRAVE.
DOCTEUR ?





*Les résultats sont excellents
Voici la suite du traitement*

Docteur Shigeru MIYAMOTO
Nintendologue

Attaché aux consoles Nintendo 64
Spécialistes de vos émotions
Traitement par jeux d'action, de rôle,
de course, de sport...

Bilan E3 - 98 :

Meilleur jeu d'action sur console : GoldenEye 007*
Meilleur jeu de course sur console : Diddy Kong Racing*
Meilleur jeu de sport sur console : ISS 64*
Meilleur jeu de combat sur console : WCW vs NWO World Tour*
Meilleur jeu sur console toute catégorie : GoldenEye 007*

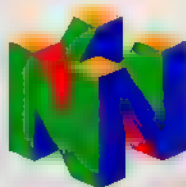
Traitement à suivre :

Banjo & Kazooie (dès mi-juillet)
F1 World Grand Prix (dès mi-août)
ISS 98 (Dès septembre)
Earth Worm Jim 3D (dès septembre)
Mission Impossible (dès septembre)
Holy Magic Century (dès octobre)
Turok 2 (dès octobre)
Yannick Noah (dès octobre)
1080° Snowboarding (dès mi-octobre)
Fifa 99 (dès novembre)
F-Zero 64 (dès novembre)
Tonic Trouble (dès novembre)
V-Rally (dès novembre)
Conker's Quest (dès mi-novembre)
The Legend of Zelda : The Ocarina of Time (dès fin novembre)
Star Wars 2 (dès mi-décembre)

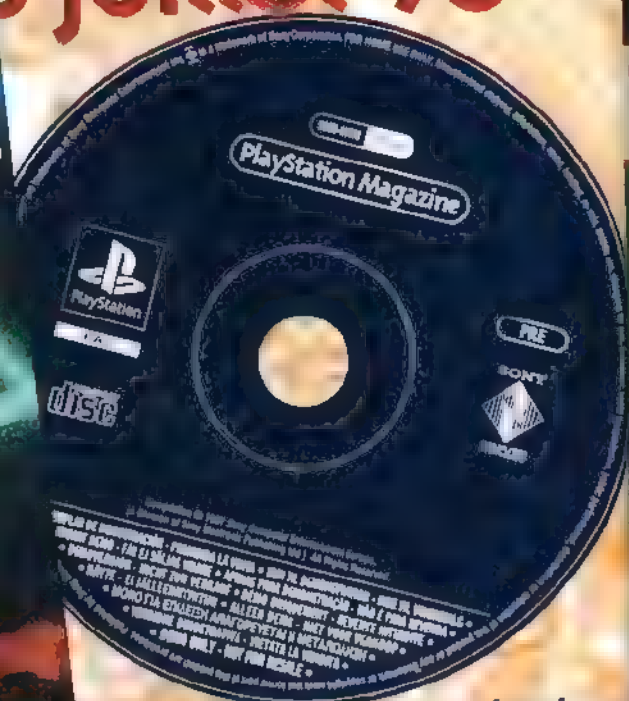
Et plus de 40 titres jusqu'à Noël.

*Les 1^{er} Interactive Achievement Awards
(Oscar des jeux vidéo aux Etats-Unis) ont été
décernés à l'E3 en mai 98. 5 des 7 oscars
du meilleur jeu de l'année, toutes consoles
confondues, reviennent à Nintendo 64.

64, Bd des Trois Dimensions, Marioland
Permanence les lundi, mardi, mercredi, jeudi,
vendredi, samedi, dimanche...



**7 démos jouables +
4 vidéos = 11 bonnes raisons
de craquer le 8 juillet 98**



Entre deux bains
de soleil, regardez
les vidéos de :

Godzilla, le film
Heart of Darkness
MediEvil
Spice World

Blast Radius
Bomberman World
Circuit Breakers
Colin McRae Rally
Theme Hospital
Treasures of the Deep
Gravitation
(jeu Net Yaroze)

**Cet été grâce à PlayStation
Magazine et son CD faites plaisir
à vos doigts reposés, jouez à :**

En vente chez votre marchand de journaux

SPECIAL E3 ATLANTA '98

Ce mois-ci, l'actualité nippone se fait discrète pour laisser la place au salon de l'E3, la grande vedette de l'été. Les otaluis en puissance pourront toutefois se rejouer de l'arrivée du célèbre Manga de Kishiro sur PlayStation, Gunnm. Pour les autres, près de 60 pages dédiées au salon d'Atlanta n'attendent que d'être lues. Un maelstrom de révélations et d'images sur les futurs hits de la rentrée et de l'année prochaine concocté avec amour, histoire que vous ne trouviez pas le temps trop long sur le sable chaud des plages surpeuplées. A vos lunettes !

Dragon Seed (Saturn)	104
Gunnm (PlayStation)	100
Win Back (N64)	98

SANS OUBLIER LES GRANDS JEUX DE L'E3

L'exode d'Abe (PlayStation)	84
Alien Resurrection (PlayStation)	45
Banjo Kazooie (N64)	60
Crash Bandicoot 3 (PlayStation)	66
Extreme G2 (N64)	90
Hybrid Heaven (N64)	83
Knout Out Kings (PlayStation)	97
Legacy of Kain 2 : Soul Reaver (PlayStation)	40
Metal Gear Solid (PlayStation)	34
Mortal Kombat 4 (N64 & PlayStation)	36
Rayman 2 (N64 & PlayStation)	68
Silent Hill (PlayStation)	86
Spyro (PlayStation)	64
Tomb Raider III (PlayStation)	78
Turok 2 (N64)	38
Wild 9 (PlayStation)	52
Zelda : Ocarina of Time (N64)	76



ATLANTA 98



E3

UN TÊTE À TÊTE SONY-NINTENDO

■ L'E3, traduisez l'Electronic Entertainment Expo, se tenait des 27 au 30 mai dernier pour la dernière fois à Atlanta avant de rejoindre, dès 1999, Los Angeles. Des centaines de mètres carrés de stands où se trouvaient exposées toutes les dernières nouveautés des jeux vidéo consoles mais aussi PC ou encore les derniers accessoires à la mode. Pas question de venir à l'E3 pour s'amuser, puisque seuls les professionnels du milieu y étaient admis, de larges panneaux précisant aux diverses entrées que le show était interdit aux moins de 18 ans. Une fois dans l'enceinte, assourdis par les milliers de décibels surgissant des quatre coins de chaque stand, les distributeurs, éditeurs et développeurs pouvaient alors commencer leur commerce alors que les journalistes enquêtaient à la recherche du dernier scoop, de la dernière révolution ludique ou technologique.

OÙ SONT LES SURPRISES ?

On se souvient, non sans une certaine nostalgie, de ces salons où l'on avait découvert des Aladdin Megadrive et autres Kiler Instinct Super Nintendo. Des titres sortis de nulle part qui créaient la surprise et suscitaient l'enthousiasme. L'année dernière encore, une pauvre vidéo de Metal Gear Solid, perdue au fin fond du stand Konami, nous avait laissés dire que l'oeuvre de génie n'était pas loin. Cette année, pas de surprise, juste la confirmation des tendances, la présentation de jeux plus fins qui, pour certains, avaient déjà été présentés il y a un an (le syndrome Nintendo). Restait la Dreamcast de Sega... pas présente sur le salon et annoncée lors d'une conférence tenue à huis clos dans une salle de cinéma d'Atlanta. Mais chez Sega, il n'y avait que ça...

Sony, écrans géants, des dizaines de bornes et des jeux étonnants qui nous garantissent des dizaines d'heures de jeux en perspective.

Un aperçu de la déco de la Fox Interactive

Nintendo, qui n'a pas de stands voisins, pour la présentation de Zelda 64, l'annonce et de Perfect Dark, la version officielle de GoldenEye.

L'E3 cuve 98, la mort de la Saturn

SEGA LE CALME AVANT LA TEMPÊTE

Car il faut bien l'admettre, en dehors des annonces quasi secrètes faites sur la Dreamcast (disponible dans nos vertes contrées à la fin d'année 99), Sega ne proposait aucun titre inédit Saturn. Autant le dire, la Saturn est désormais morte et enterrée. Les autres éditeurs ne présentaient, eux non plus, aucune nouveauté Saturn. Autant dire qu'il y a peu de chance, si l'on excepte Deep Fear développé au Japon, de voir des titres foncièrement nouveaux sur cette machine. Ne manquait qu'une musique de requiem sur le stand Sega. L'occasion pour Nintendo de se démarquer en offrant des softs qui, pour tous ceux qui étaient venus en 1997 sur le même show, avaient un air de déjà vu.

NINTENDO, LES JEUX ARRIVENT (SI, SI, C'EST VRAI !)

Banjo Kazooie et son copain l'écureuil Conker revenaient, un an après, faire les vedettes sur le stand Nintendo, ce qui, lors d'une conférence de presse, permettait à Nintendo de dire : « nous avons du retard oui, mais nous avons voulu privilégier la qualité avant tout ». Ben oui. Aux côtés de ces deux blockbusters de la plate-forme, Zelda 64 a aussi fait forte impression et peut, avec Metal Gear Solid, faire figure de meilleur titre console du salon. Mais là encore, il ne s'agissait pas d'une surprise, le jeu ayant été déjà présenté en France lors du récent salon du jouet. D'autre part, l'énigmatique Perfect Dark (suite non officielle de l'excellent GoldenEye) était aussi projeté dans une salle obscure. Toutefois, aucune image n'était disponible avant notre impression. Reste enfin cette

Gillian Anderson en pleine séance de dédicace pour la sortie du jeu sur PC CD-Rom, d'X-Files. La version PlayStation sera repoussée au mois de mars 99 !



profusion de softs Nintendo 64, toutes proportions gardées bien entendu. Qu'il s'agisse de Wipeout 64, Hybrid Heaven, San Francisco Rush 2, Mortal Kombat 4, Extreme G2, etc., les titres N64 ne manquaient pas. En attendant de les voir en magasins, ce qui devrait bien arriver un jour, l'E3 pouvait laisser espérer des jours meilleurs aux possesseurs de N64, bien que la qualité ne soit pas forcément toujours au rendez-vous (le Wipeout 64 de Psygnosis nous a ainsi laissés sur notre faim).

ET SONY DANS TOUT ÇA ?

La PlayStation pouvait aussi se targuer d'afficher quelques titres étonnants parmi lesquels Metal Gear Solid, Spyro, Tekken 3, Alien Resurrection, Kensel ou bien

GAME BOY COULEUR !

La Game Boy couleur dont la sortie est prévue pour la fin d'année était aussi présentée avec, à l'écran, une simulation d'aquarium. Rien d'autre sur cette machine, aucune information. Il nous faudra patienter pour en savoir plus sur cette console attendue depuis près de dix ans maintenant.



encore Silent Hill, à côté d'autres titres de moindre importance dont vous trouverez le détail des plus remarquables dans les pages qui suivent. Alors que Sega disparaît du marché jusqu'au 20 novembre prochain, date de la sortie de la Dreamcast, et que Nintendo semble avoir bien du mal à combler le fossé qui le sépare de l'inventeur de walkman Sony poursuit son chemin tout en travaillant, dans le plus grand secret, à l'élaboration de la PlayStation 2. Nous avons tenté d'en savoir plus en interrogeant Ken Kutaragi (voir pages suivantes) qui, sur le sujet d'une PlayStation 2 reste très évasif. Bref, ce salon aura été à l'image de l'année 98, un peu morose où seule une poignée de titres parvient à retenir l'attention. Une année de répit après une année 97 très animée et en attendant une année 99 durant laquelle la Dreamcast pourrait bien révolutionner le genre du jeu sur console ce qui forcerait Sony à fourbir ses armes et à présenter sa nouvelle machine.



«Mon rêve ?
Le divertissement
à l'échelle mondiale !»
Ken Kutaragi

INTerview
Par Benji

Kutaragi et la Dreamcast

Est-il encore la peine de le présenter ?

**Pour ceux qui prendraient le train en
marche, Ken Kutaragi n'est autre que**

l'Executive Deputy President de Sony

Computer Entertainment Incorporated...

Plus communément surnommé

«créateur de la PlayStation», console

qui n'a pas fini de nous surprendre. S'il

n'a pas souhaité s'étendre sur la

PlayStation 2, pourtant en cours de

développement, Monsieur Kutaragi s'est

toutefois gentiment prêté au jeu des

questions-réponses. A vos cahiers.

Joypad. Sega vient d'annoncer la sortie prochaine (du moins au Japon) de la Dreamcast, super console très prometteuse. Qu'en pensez-vous ? Croyez-vous que cela puisse être «dangereux» pour la PlayStation ?

Ken Kutaragi. Je n'ai, personnellement, pas encore eu l'occasion de voir des images de jeux prévus sur la Dreamcast. Il est par conséquent difficile de me prononcer. Tout ce que je sais, c'est que les spécificités techniques de cette nouvelle machine sont excellentes... Je sais aussi que la PlayStation dispose actuellement de centaines de titres meilleurs les uns que les autres alors que la Dreamcast a tout à prouver en terme de soft.

Comment voyez-vous l'avenir de la PlayStation ?

Côté jeux, je me fie à GT. Gran Turismo a surpris tout le monde, moi y compris ! Ce titre montre que la PlayStation n'a pas fini de nous étonner. Pour moi, le rêve devient réalité. Sony est parvenu à imposer non seulement un nouveau standard dans le monde du jeu vidéo mais aussi une nouvelle image. Je pourrais presque affirmer que nous sommes au début d'une nouvelle ère dans le domaine de l'industrie du loisir.

Sony Computer a récemment présenté le PDA (Personal Digital Assistant), périphérique novateur. Selon vous, que va-t-il apporter au consommateur ?

La possibilité, par exemple, de mémoriser les particularités d'un personnage de jeu quelconque pour ensuite s'en servir chez un ami possesseur d'une PlayStation ou d'un PC, le PDA



pouvant aussi se brancher sur un micro-ordinateur. Le PDA est un moyen d'échanger des messages et des informations entre joueurs. Un véritable outil de communication entre amis sans avoir recours à un modem.

Lorsqu'on interroge des développeurs, nombreux sont ceux qui affirment que l'avenir des jeux vidéo se situe dans les réseaux.

Je ne pense pas que cela soit la prochaine étape dans le monde des consoles. L'infrastructure pour dialoguer et échanger des informations efficacement via un modem est loin d'être au point, quel que soit le pays. C'est pourquoi nous misons sur le PDA... dans un premier temps. Le PDA est simple d'utilisation et ne demande aucune connaissance en matière d'informatique.

Ne serait-ce pas, en quelque sorte, le nouveau «link» ?

La mise en circulation du link n'a effectivement pas été couronnée de succès car il coûte trop cher de s'en servir. Deux télévisions, deux consoles, deux jeux... Le PDA offre de nouvelles opportunités pour communiquer d'une console à une autre, plus facilement. Un projet très ambitieux, avouons-le.

Sega a prévu l'équivalent d'un PDA pour la Dreamcast, semble-t-il. L'idée vous aurait-elle été dérobée par ce concurrent ?

[Rires] Dans ce milieu, les idées fleurissent à une vitesse folle. Je crois que nous avons eu la même idée au même moment. Cela prouve que le PDA s'inscrit dans la logique de l'évolution du marché.

Que pensez-vous du marché européen actuellement comparé aux marchés américains et japonais ?

Le marché européen nous a beaucoup apporté. Nous entretenons d'excellentes relations avec Sony Computer Entertainment Europe. Personnellement, je suis très agréablement surpris de constater à quel point la PlayStation est plébiscitée en Allemagne, au Royaume-Uni et en France.

Miyamoto, le bon génie de Nintendo

Nintendo Miyamoto est le grand responsable de la réussite de Nintendo. C'est lui qui a créé les divers personnages de Nintendo 64 mais aussi de PlayStation. Il est ainsi que Miyamoto a été nommé par Nintendo afin d'essayer les multiples idées de Nintendo. L'occasion aussi pour le créateur de Nintendo 64 d'apprendre un peu plus sur la Dreamcast. Avec son Zelig arrive à terme, on peut penser que Miyamoto a travaillé au travail sur d'autres jeux comme certains Mario 64. L'qui pourrait bien être le dernier jeu de Nintendo pour la fin d'année 98.



Final Fantasy VII a fait un carton en Europe. Il s'agit pourtant d'un jeu au look plutôt japonais.

Peut-être, mais je crois que le divertissement est un concept universel. Vous appréciez la musique anglo-saxonne ? Pourquoi n'aimeriez-vous pas jouer à un jeu japonais ? Dans le cas de FFVII, son succès en Europe est un rêve devenu réalité.

Squaresoft et Electronic Arts se sont rapprochés l'un de l'autre. N'avez-vous pas peur que Squaresoft, l'un des plus importants partenaires de Sony, ne s'éloigne quelque peu du constructeur ?

Non, pas du tout. De cette association peut naître des idées et des concepts de jeu complètement inédits. Ce sont des éditeurs/développeurs qui misent pleinement sur l'avenir... Quant à Square, vis-à-vis de Sony, il faut savoir que nous partageons un rêve commun depuis plusieurs années et que ce rêve est loin d'être arrivé à terme.

Quel est votre rêve ?

Le divertissement à l'échelle mondiale ! La musique a explosé voici plusieurs siècles. Les jeux vidéo existent depuis un peu plus d'un quart de siècle. Il y a donc encore tout à créer, à inventer. Le meilleur reste à venir et nous - Sony Computer - sommes là pour donner naissance à de nouveaux standards et à une ère nouvelle en matière d'amusement.



ATLANTA 98



EDITEUR : KONAMI

GENRE :

ESPIONNAGE TACTIQUE

DISPONIBILITE :

27 NOVEMBRE 98

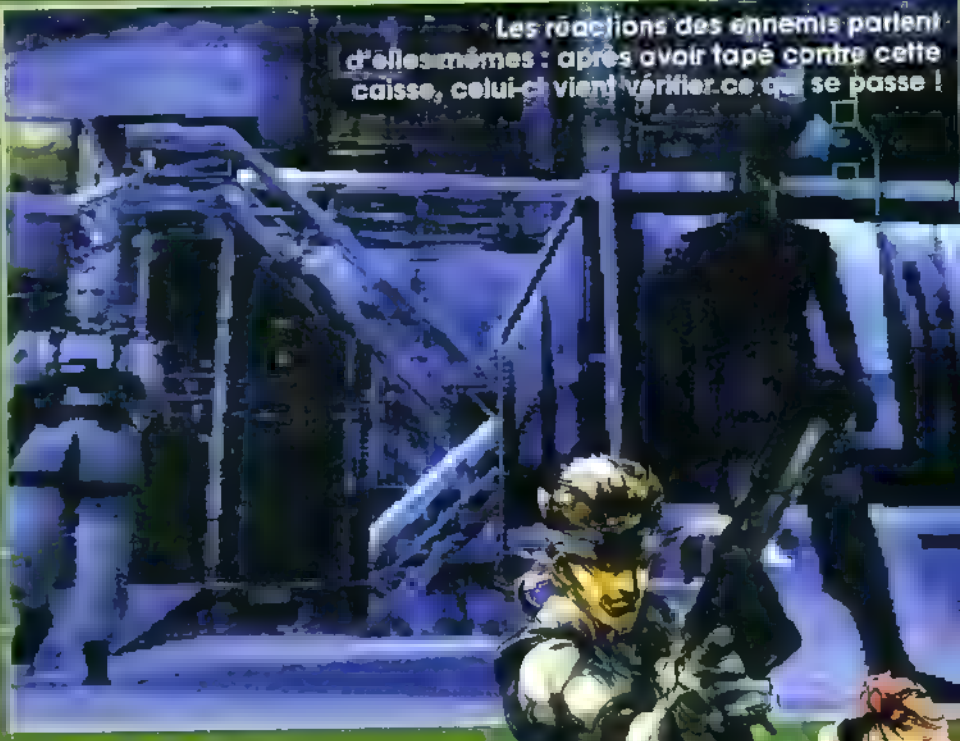
C'est avec une grande facilité que Metal Gear Solid s'est imposé comme LE titre PlayStation du salon. De nombreuses bornes permettaient d'y jouer, sur 3 démos différentes et, moyennant 30 minutes d'attente, ce bonheur fut à notre portée...

METAL GEAR SOLID

■ Donc ça y est. On a enfin pu y jouer, et longtemps encore... Pas de déception, pas même le moindre petit regret, juste un rendez-vous de raté pour cause de jeu intensif ! Bien sûr, il nous fut impossible de juger de sa durée de vie, ou d'appréhender très précisément l'ensemble des surprises que nous réserve le titre.

JUSTE POUR LE PLAISIR

Vous allez nous haïr, mais on est obligé de vous le dire : c'était fantastique. Les trois niveaux montrés ont drainé beaucoup de monde, que ce soit sur le stand Konami ou sur celui de Sony qui présentait également le jeu. L'ambiance accapare toute l'attention du joueur et, dès que vous vous faites repérer c'est le stress : un compteur rouge apparaît sur l'écran tandis que l'alarme retentit violemment et que les terroristes s'affairent. Au début, vous n'avez que vos poings et, ne pouvant vous défendre efficacement, les vibrations de la manette à chaque impact déchargent autant d'adrénaline dans vos veines... Sinon, nous n'avons rien découvert de vraiment nouveau car tout a déjà été dit sur le gameplay (cf précédents numéros). Toutefois, nous avons pu nous rendre compte à quel point Konami a soigné la réalisation d'une part et la maniabilité d'autre part. Metal Gear Solid est intuitif, facile à prendre en main, et les possibilités offertes sont vastes. Quant à l'aspect technique, si ce n'est pas aussi époustouflant qu'un Legacy of Kain : Soul Reaver (le plus beau jeu PlayStation du salon), ça n'en reste pas moins extraordi-



Les réactions des ennemis parlent d'elles-mêmes : après avoir tapé contre cette caisse, celui-ci vient vérifier ce qui se passe !

naire. Animations, fluidité du moteur, intelligence artificielle des ennemis, scènes animées d'ambiance, tout est aux petits oignons. Un chef d'œuvre incontestable au réalisme effarant. Mais l'aura-t-on à temps en France ? Konami France confirme la date du 27 novembre, alors que des rumeurs courent sur un décalage jusqu'en juin prochain, c'est-à-dire en 1999 ! Priez avec nous pour qu'elles ne s'amplifient pas jusqu'à devenir réelles...

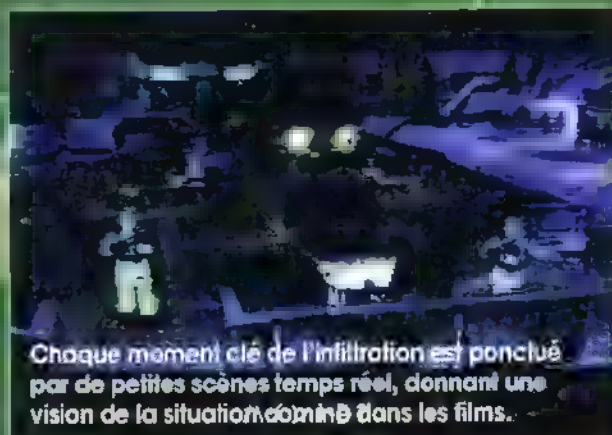
Vous surprenez le dialogue de quelques-uns des terroristes ; il est temps d'utiliser votre radio transmetteur !

En haut à droite, le décompte rouge flashant à l'écran dans l'unique but de vous stresser. Ce camion vous offrira peut-être de quoi vous en sortir.

大佐、ロシアの重要人物を
なぜここにある？



Un jeu qui n'en
finit plus de se
faire attendre, et se
présente de jour en
jour comme le hit
du siècle sur
PlayStation

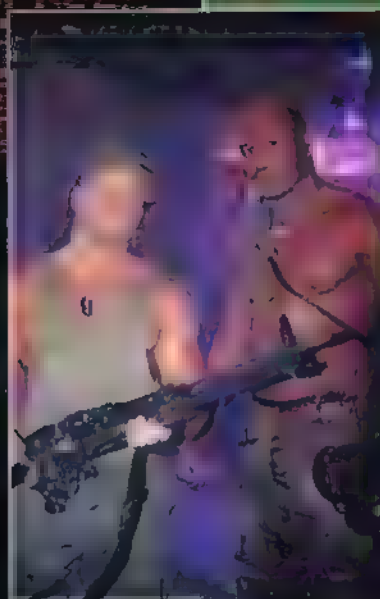


Chaque moment clé de l'infiltration est ponctué par de petites scènes temps réel, donnant une vision de la situation comme dans les films.



LE STAND DU SALON

Evidemment, comme chaque année, certains stands attirent du monde par leurs animations diverses et les gueulantes insupportables de speakers américains vantant les mérites d'un jeu. Chez Konami, on avait aussi mis le paquet, avec un écran géant passant régulièrement une séquence de 10 minutes sur MGS, et des hôtes en treillis plutôt sexy. A défaut de vous montrer les hôtes...





ATLANTA 98



ÉDITEUR : MIDWAY
GENRE : BASTON
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 98

Sur la route sanglante de ses prédécesseurs, MK 4 reprend la recette désormais connue des affrontements résolument meurtriers où

l'hémoglobine se déverse

par litres entiers des
corps torturés des
Kombattants...

MORTAL KOMBAT 4

■ La série des Mortal Kombat n'a plus qu'un succès relatif. Du moins en France. L'apparition de MK4 dans les salles d'arcade, il y a que quelques mois, n'a manifestement pas déclenché les passions, même si cet épisode semble plus intéressant que les précédents. Par ailleurs la plupart des joueurs attendent les versions PlayStation et N64 avec un intérêt rien moins que relatif. Les inconditionnels demeurent, bien sûr, et ils seront sans doute ravis d'apprendre que MK4 propose une palette de personnages grandement renouvelée. Ici, en fait, quinze personnages sont sélectionnables...

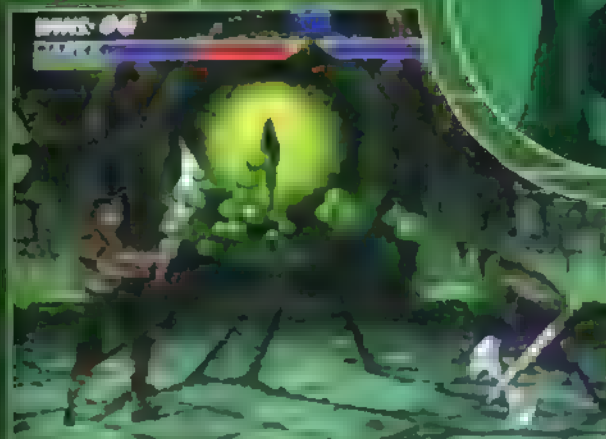
LA FINE ÉQUIPE

Les protagonistes déjà connus de la série sont les suivants : Rayden, Liu Kang, Reptile, Scorpion, Sub-Zero, Sonya, Jax et Johnny Cage. À côté d'eux, se trouvent sept nouveaux personnages, chacun possédant son histoire et ses propres motivations : Kai (allié de Liu-Kang), Shinnock (un dieu banni par Rayden qui cherche à se venger), Reiko (général de Shinnock), Jarek (ancien membre du clan de Kano, maintenant allié à Sonya Blade), Tanya

Les deux frères ennemis face à face. Sub-Zero vs Scorpion, la mésaventure éternelle.

(habitante d'Edenia, un royaume parallèle), Fujin (dieu du vent, ami de Rayden) et Quan-Chi (sorcier maléfique responsable de la libération de Shinnock). Toujours emprunt de mysticisme, MK4 suit la même ambiance sombre et malsaine en reprenant, en gros, la jouabilité des anciens épisodes (avec les incontournables Fatalities). Seule nouveauté remarquable : la présence d'armes (masses, haches, épées...) dont on peut se servir au cours du jeu. Leur utilisation se révèle être un avantage, bien sûr (une arme peut être lancée) mais vous pouvez aussi être désarmé, et c'est alors votre adversaire qui s'amuse à

vous faire peur en effectuant de grands moulins avec sa massue fraîchement acquise... Promettant d'être encore plus complet que l'arcade (avec d'autres décors, de nouveaux costumes, des personnages cachés...) MK4 devrait tenir ses promesses sans toutefois révolutionner le genre. Mieux réalisé que ses prédécesseurs, avec cette fois des personnages en vraie 3D et des changements d'angles de caméra dynamiques ce titre pourrait encore une fois convaincre les fans absolus de la série. Quant aux autres, ils y jetteront sans doute au moins un coup d'œil par curiosité, comme d'habitude...

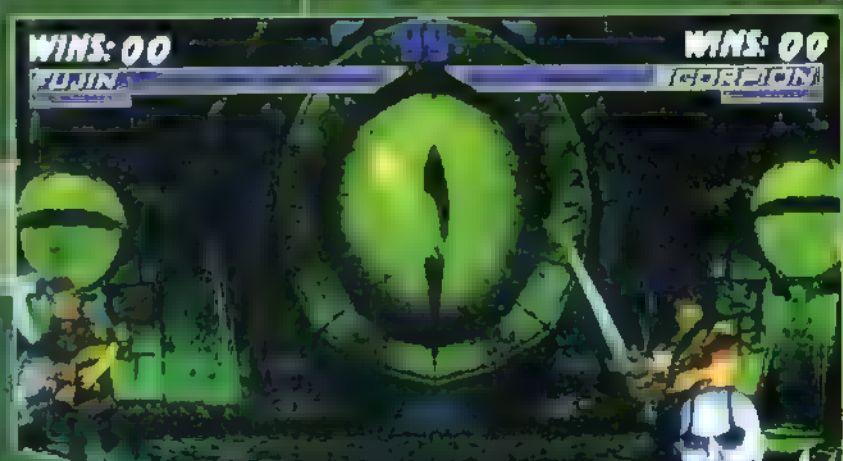


WINS: 00
RAIDEN

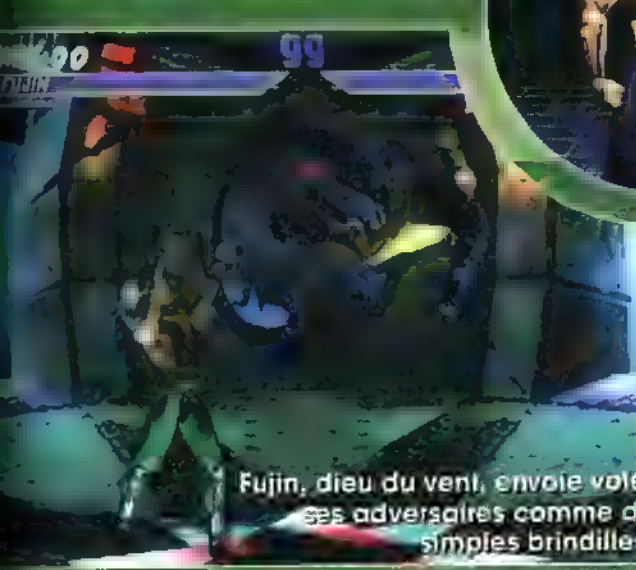
99

WINS: 00
LIU KANG

Tout dieu du ton-
nerre qu'il est,
Rayden ne résiste
pas aux assauts
furieux de Liu Kang.



Une suite sans
surprises qui semble
toutefois beaucoup
plus réussie
graphiquement



Fujin, dieu du vent, envoie voler
ses adversaires comme de
simples brindilles.



ATLANTA 98



EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : ACTION
DISPONIBILITE : FIN 98

L'un des best-seller N64 est de retour. Et après l'avoir vu tourner, on peut d'ores et déjà affirmer que Turok 2 sera lui aussi un succès !

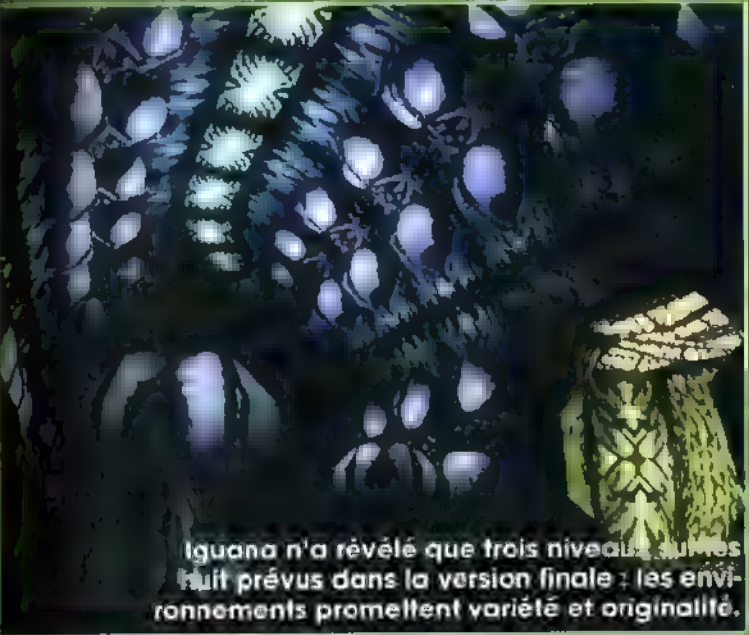
TUROK 2 SEEDS OF EVIL

■ En détruisant le chronoscepter du premier épisode, notre gars Turok a en réalité super gaffé... l'énergie de l'arme a éveillé le Primagen, sorte de dieu enfermé par le pouvoir de 5 totems d'énergie au sein d'un vaisseau spatial enterré dans des contrées perdues. Un scénario certes au bord du minable, mais peu importe, il ne s'agit pas du comic book mais bien du jeu, qui ne devra pas être perçu autrement que comme un vaste prétexte à la destruction massive !

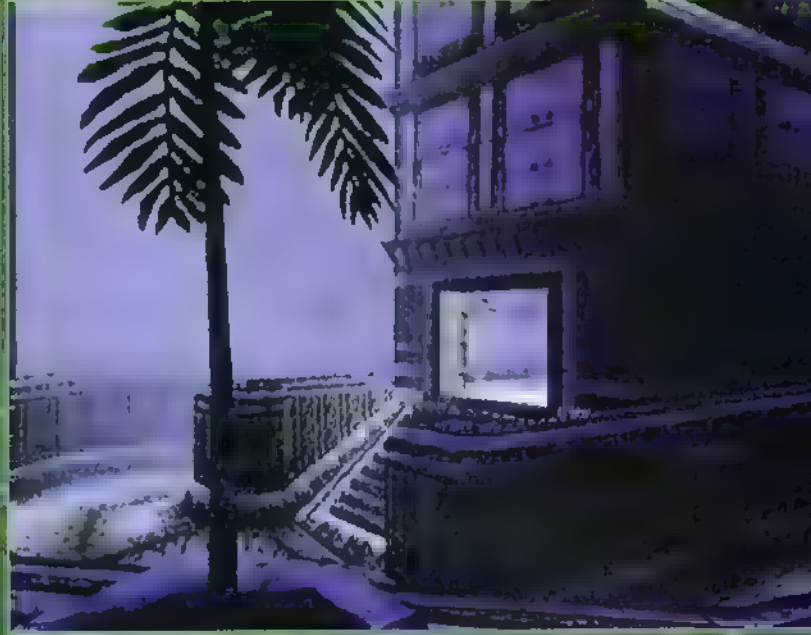
ÇA VA PÉTER DE PARTOUT !

Le principe reste tout à fait le même : Doom-like 100 %. En revanche, l'ensemble de la réalisation tire le titre vers l'avant, avec des effets tels qu'on en a jamais vus sur la console Nintendo : chutes d'eau en mouvement avec effets de transparence, dynamique du décor qui explose de toutes parts, brume... des décors superbes, mais aussi un gameplay revu avec des ennemis plus variés (45 différents), plusieurs routines d'IA totalement différenciées, fonction de la race, et des niveaux plus vastes avec de nombreuses portions cachées. Enfin, pour finir en beauté, deux modes multi-joueurs : le bloodlust, mode classique paramétrable suivant le temps, le nombre de morts, et qui peut être joué en équipe, et le frag tag, où l'un des joueurs est désigné comme étant l'homme à abattre, poursuivi par les autres qui sont les seuls armés. Ce joueur doit alors trouver le check point pour se débarrasser de ce statut encombrant et désigner un autre p'geon... Turok 2 s'annonce comme le meilleur soft du genre sur N64 !





Iguana n'a révélé que trois niveaux sur les huit prévus dans la version finale : les environnements promettent variété et originalité.



Avec son mode
multi-joueurs,
Turok 2 semble
approcher la
perfection



Ruines, anciennes cités, les décors sublimes sont pour le moins foisonnants.

La tension constante plaira aux amateurs d'action, ainsi que les amateurs d'exploration de toutes parts et les amateurs de monstres plus nombreux.



L'ÉQUIPE GAGNANTE

Chez Iguana, on a confiance, et pour cause : Turok 2 devrait imposer un nouveau standard technique sur N64, comme le premier en son temps. Ci-contre, les futurs-heureux-artistes-designers qui travaillent sur le titre.





ATLANTA 98



EDITEUR

CRYSTAL DYNAMICS

GENRE : ACTION-AVENTURE

DISPONIBILITE : NOVEMBRE 98

Le constat est simple : la suite de Legacy of Kain s'annonce extraordinaire, au même titre que Metal Gear Solid. J'en ai même repris 3 fois, du Soul Reaver, tellement c'était bon, sans indigestion

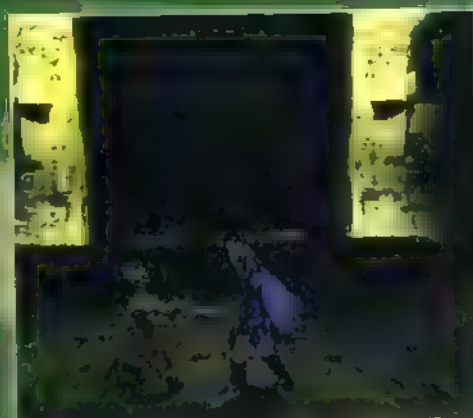
aucune !

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

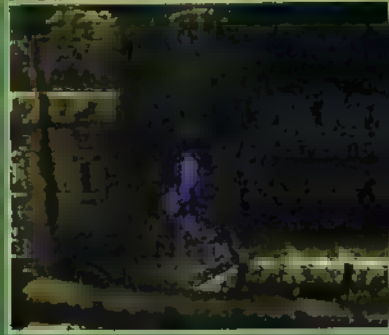
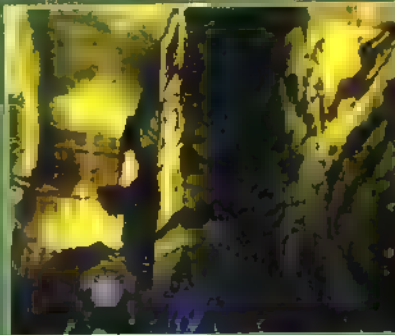
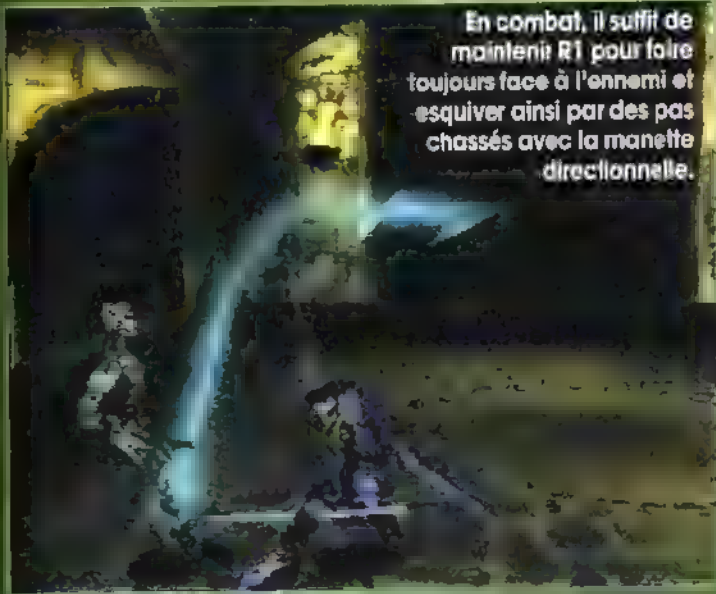
■ Sur un salon, c'est toujours un peu le même principe. Il y a les jeux qu'on attend, ceux qui surprennent agréablement, ceux qui font tiépi et ceux dont on est sûr qu'ils seront les meilleurs jamais vus sur la machine. Soul Reaver fait partie de cette dernière catégorie, au même titre que Metal Gear Solid.

LE PLUS BEAU JEU PLAYSTATION À VENIR !

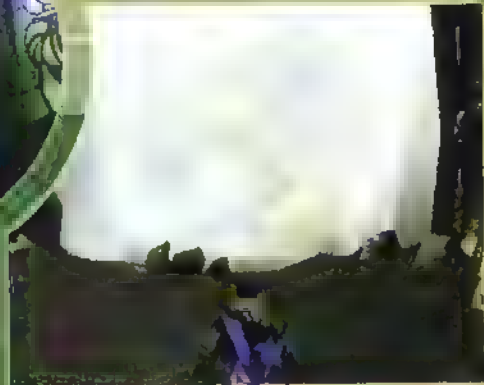
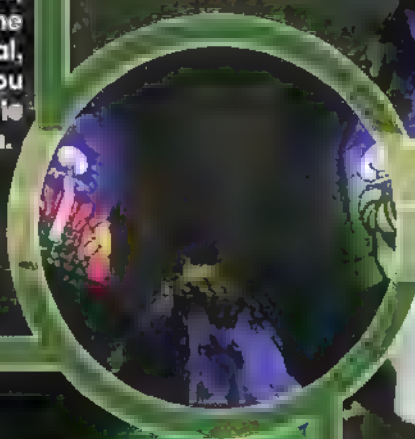
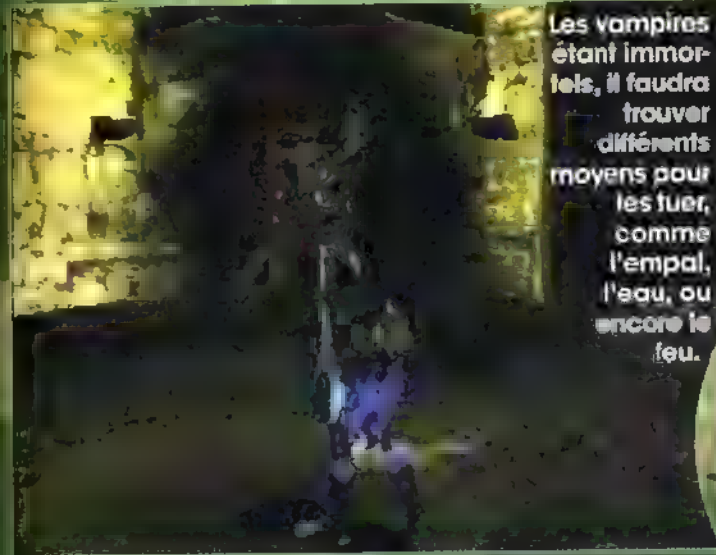
On vous en a déjà parlé dans le dernier numéro, cette fois nous avons pu jouer sur une version plus avancée, pendant presque 1 heure. Cette suite (cf. Joypad 76) dispose d'atouts techniques jamais rencontrés et d'un gameplay qui promet. En bref, ça va tuer grave. Pour la deuxième fois Raziel ressuscite, et après être devenu un vampire, le voilà dans la peau d'un Reaver, sorte d'ange de la vengeance et de la destruction qui absorbe non pas le sang mais l'âme de ses victimes. Dans le rôle de ce vengeur d'un nouveau genre, vous allez ainsi parcourir à nouveau un Nosgoth qui n'a plus rien de commun avec ce que vous avez pu connaître dans le premier. Cette fois, c'est en 3D, d'une finesse et d'une fluidité jamais vues sur console. Le décor morphe en temps réel lorsque vous passez du plan matériel à celui des esprits, les colonnes s'inclinant, les murs se déformant, les éclairages se modifiant avec un effet saisissant ! Côté personnages, vous affronterez 11 boss, 20 ennemis différents, et certains persos se souviendront de vos agissements, décidant ensuite de vous aider ou non ! Avec Metal Gear Solid, je ne le répéterai jamais assez, Soul Reaver est le projet PlayStation le plus ambitieux du salon, un futur must !



En combat, il suffit de maintenir R1 pour faire toujours face à l'ennemi et esquiver ainsi par des pas chassés avec la manette directionnelle.



Les vampires étant immortels, il faudra trouver différents moyens pour les tuer, comme l'empal, l'eau, ou encore le feu.



Soul Reaver dispose du moteur 3D le plus puissant à ce jour sur PlayStation !

SOUL REAVER SUR DREAMCAST ?

Nous savons d'ores et déjà que Soul Reaver sera adapté sur PC. S'avouant intéressé par le développement sur la Dreamcast de Sega, et sachant que celle-ci tourne grâce à Microsoft Windows CE, il n'est pas impossible de retrouver tôt ou tard ce titre exceptionnel, l'adaptation ne demandant pas beaucoup d'efforts...



ATLANTA 98



EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : ACTION/COMBAT
DISPONIBILITE : FIN 98



T'AI FU

■ Dans ce jeu développé par DreamWorks (alias Monsieur Spielberg and Co), le joueur contrôle un tigre expert en arts martiaux condamné à l'exil par les animaux de la jungle pour avoir massacré sauvagement une confrérie bouddhiste de pandas ! Ce jeu d'action/aventure en 3D temps réel laissant la part belle à la baston, la rédemption et la vengeance du dernier représentant du clan des gros chats oranges à rayures noires se fera évidemment dans une orgie de gnons. Malgré ses 20 niveaux exotiques, sa «Morph-X technology» énigmatique et son dossier de presse particulièrement verbeux, T'ai Fu ne nous a pas vraiment transcendés, ni convaincus.

EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : ACTION/COMBAT
DISPONIBILITE : FIN 98



X-MEN

■ Ceux qui ont apprécié le jeu de bastons basé sur les X-Men (développé par Acclaim de la licence originale de Capcom) seront impatients de voir la sortie de ce nouvel opus d'Activision. Dans cette mouture, les héros seront modélisés en 3D texturée et profiteront de l'apparition de nouveaux personnages tels que Mr. Sinister, The Brood et Gambit. Pour l'instant, seuls deux mutants ont été élaborés (Wolverine et Iceman) et aucune autre information d'importance n'a été communiquée. Ceci dit, les habitués du genre ne seront pas trop dépayés, nous pouvons en être quasi sûrs. On s'attend en effet toujours à (re)trouver des coups spéciaux tous plus exagérés les uns que les autres (tout l'écran est subitement illuminé), et l'apport de la 3D, chose nouvelle pour ce titre, devra faire ses preuves. Quant à l'animation, nous n'en savons pas plus à son sujet, puisque nous n'avons pu le voir tourner. C'est donc dans la perspective la plus froufrou que nous attendrons les prochaines images et infos du jeu pour plus de données.



NINTENDO 64

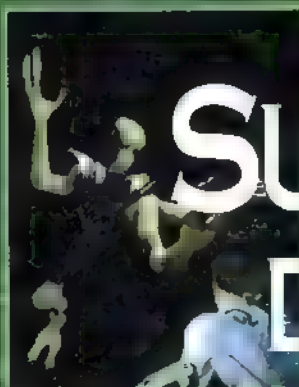


EDITEUR : KONAMI
GENRE : DOOM-LIKE
DISPONIBILITE : FIN 98

ATLANTA 98



SURVIVOR DAY ONE



■ Annoncé par Konami comme un jeu événementiel, on ne peut qu'être envahi de scepticisme au vu de la démo présentée au salon. Les graphismes sont laids et les décors franchement vides. A part les quelques effets de lumière, les capacités de la N64 ne sont pas du tout exploitées. Quant à la représentation du jeu, elle rappelle celle utilisée par MDK et offre en sus une seconde vue faisant appel à un effet de transparence. De plus, l'arme de votre personnage se limite à la simple boule de feu... En attendant une meilleure version de Survivor, on n'est donc en droit de douter de l'excellence de ce titre qui devrait voir le jour fin 98 et qui est actuellement développé par Konami aux Etats-Unis.



EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : ACTION 3D
DISPONIBILITE : FIN 98



SYPHON FILTER

■ L'action se déroule dans le futur et vous incarnez Logan, un espion sur entraîné devant intercepter le virus du siphon des mains de techno-terroristes vindicatifs. Le soft est en 3D et fait penser à Metal Gear par son aspect commando, bien qu'il soit plus axé arcade. En effet, vous pourrez jouer les snipers ou utiliser des gadgets (genre les lunettes infrarouges) pour mener à bien vos opérations. Un total de sept mondes, seize niveaux et quatre boss est au programme des réjouissances. Sans atteindre le niveau de la réalisation de son concurrent de chez Konami, il sera tout de même intéressant de suivre de très près l'évolution de ce titre.





ATLANTA 98

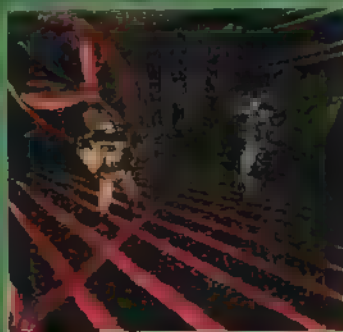


EDITEUR :
FOX INTERACTIVE
GENRE : DOOM-LIKE
DISPONIBILITE : FIN 98

ALIEN VS PREDATOR

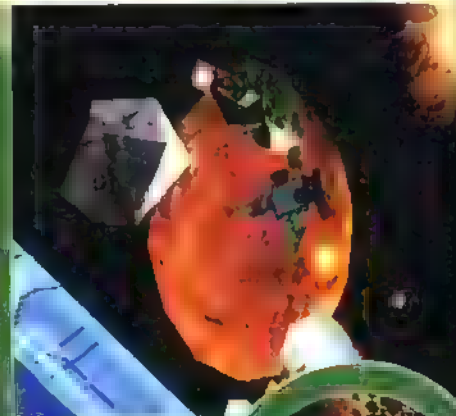
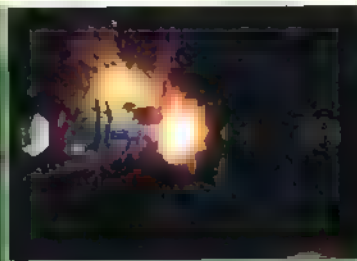


Version PC



■ Adepte des affaires à trois, vous serez comblé par Alien VS Predator. En effet, vous pourrez incarner au choix le Predator (grand chasseur Rasta des étoiles), l'Alien (animal à la mâchoire musculeuse) ou le soldat humain. Bien entendu, chaque personnage possèdera ses propres caractéristiques (vitesse de déplacement, armes, défenses naturelles...) et son propre scénario. Comme dans tous les softs du genre (Doom-like), la représentation est en vue subjective et l'environnement en vraie 3D mappée profitant d'un moteur assez performant. Prévu pour la fin 98, Alien VS Predator tiendra-t-il ses promesses ? (photos version PC)

EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : SHOOT
PREHISTORIQUE REMANIE
DISPONIBILITE : FIN 98



ASTEROIDS



■ Les esprits conservateurs seront heureux d'apprendre qu'une nouvelle version de l'ancestral Asteroids verra le jour sur la console de Sony. Rappelez-vous du titre original qui sévissait sur Atari 2600 et dont le but était de shooter de petits astéroïdes belliqueux pour créer un chemin vers les étoiles. Ici, le principe demeure le même avec cependant de grandes améliorations d'ordre technique. En effet, l'espace de jeu a été retravaillé ainsi que le rendu graphique qui est désormais à base de 3D texturée. Cela dit, espérons qu'au lieu d'être un énième mix, Asteroids saura sortir des pièges de la réactualisation facile à but purement commercial. Et là ce n'est pas gagné.

ÉDITEUR :

FOX INTERACTIVE

GENRE : ACTION

DISPONIBILITÉ : AUTOMNE 98



ATLANTA 98

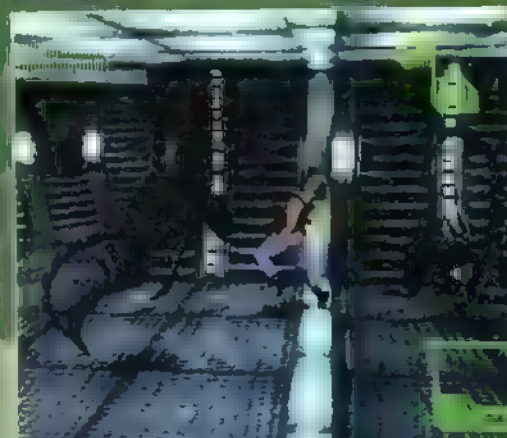
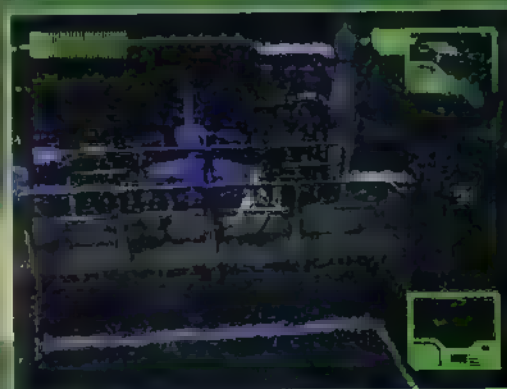


Deuxième titre de l'E3 dédié aux prédateurs féroces de Giger

Alien Resurrection semble bien parti pour scotcher les joueurs devant leur petit écran. Un mix d'action et de réflexion qui s'annonce un peu plus agité que le film. Prometteur.

ALIEN RESURRECTION

■ Si le quatrième opus de la série fétiche de la Fox n'a reçu qu'un accueil mitigé de la part des fans des polymorphes bio-mécaniques les plus acariâtres de l'univers, cette adaptation vidéo-ludique du film controversé de Jeunet devrait être, si tout se passe bien, nettement plus convaincante. Développé par Argonaut Software (Starfox) en étroite collaboration avec le staff du film, Alien Resurrection se définit, à l'instar du titre sorti il y a quelques années sur Nintendo, comme un jeu d'action/aventure à la troisième personne dans lequel l'usage de votre cerveau spongieux sera aussi utile que celui de votre arsenal fourni (ouf !). L'action se situe évidemment à bord du vaisseau militaire de recherche scientifique Auriga et le but ultime de votre mission catastrophe consiste à mettre fin aux expériences de clonage du Dr Wren en déclenchant le système d'autodestruction de l'appareil avant que ce dernier n'atteigne notre bonne vieille planète bleue. Mais avant d'en arriver là, vous devrez traverser dans le stress pas moins de 13 niveaux immenses d'un réalisme saisissant comprenant chacun des objectifs bien précis : soudure de porte, incinération des clones, search & destroy, etc. Voilà qui devra t nous changer du rythme mollasson du film. Autre bonne surprise, il sera possible d'incarner 5 personnages - Ripley, Call, Johnner, Distephano et Christin, disposant tous d'attributs, d'aptitudes et d'armement totalement différents. A ce stade du développement, le titre de Fox Interactive s'en tire plutôt bien : l'environnement graphique, entièrement réalisé en 3D, rappelle vraiment le film et est totalement destructible (les vitres éclatent, le sang des aliens fait fondre les structures et vos tirs laissent des traces dans les murs). L'ambiance sonore très travaillée contribue à rendre l'atmosphère du jeu encore plus étouffante. Les aliens ressemblent à des aliens. Enfin, le moteur 3D n'attire aucune critique. Seule la motion capture des héros nous a paru un peu strange, mais bon, logiquement ça ne devrait pas être trop difficile à corriger. Pour le reste, il faudra, comme le veut la coutume, patienter jusqu'au mois de novembre, date probable du test.



13 niveaux,
5 personnages
et une ambiance
stressante :
la recette
du succès ?



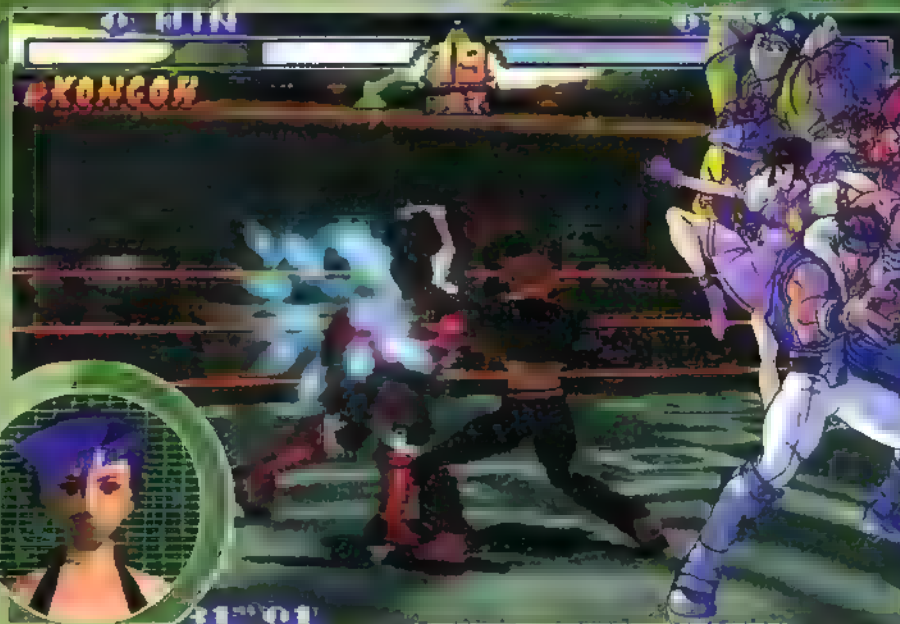


ATLANTA 98



EDITEUR : KONAMI
GENRE : BASTON
DISPONIBILITE :
AOUT 98 EN VERSION U.S.

DEADLY ARTS

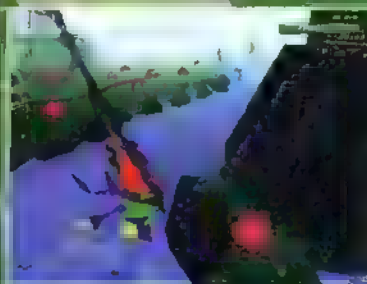


■ On ne peut imaginer aux vues des images de Deadly Arts qu'on a affaire à l'éditeur de Metal Gear tant la modélisation des combattants est indigne des capacités de la N64 et le design des personnages insipide. Le concept du soft repose sur la possibilité de créer son propre keum selon les différents critères physiques proposés : sexe, poids, couleur de cheveux, force... Graphiquement très similaire à l'exécrable Fighters Destiny, on voit mal comment en l'espace de deux mois le titre pourrait gagner en qualité. Chronique d'un zapping annoncé..

EDITEUR :
HASBRO INTERACTIVE
GENRE : SHOOT VIEILLOT
DISPONIBILITE : FIN 98



CENTIPEDE



■ Le rétro revient en force ! Seuls Adam et Eve pourraient se souvenir de Centipede, jeu datant de Matusalem dont le but était de tirer sur des chenilles qui perdaient leurs anneaux. Tout cela pour vous dire que, profitant de la vague des remakes des grands classiques, Hasbro nous pondra donc pour la fin de l'année une nouvelle version en 3D profitant au passage des capacités de la PlayStation en la matière. Un soft véritablement amusant qui nous a bien distracts. Comme quoi les plaisirs simples...



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Découvrez en **exclusivité**
chez **Micromania**

*les premières images du plus grand Salon International
du jeu vidéo au monde et des meilleurs jeux à venir !*



LE REPORTAGE EST DIFFUSÉ CHAQUE JOUR
DANS TOUS LES MICROMANIA



En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'E3 s'est tenu à Atlanta du 28 au 30 mai 98



PlayStation



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

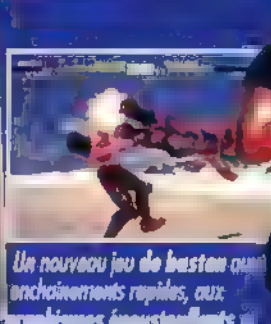
OFFRE EXCEPTIONNELLE

LA PLAYSTATION
+ LA DUAL SHOCK

Le jeu analogique vibrant : les sensations que vous ressentirez vous transporteront dans un monde nouveau d'émotion !

990F

LES NOUVEAUTÉS PLAYSTATION



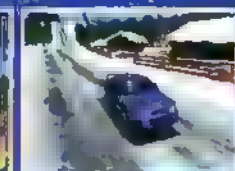
Un nouveau jeu de baston aux enchaînements rapides, aux graphismes époustouflants et aux personnages charismatiques ! Un jeu innovant : contre



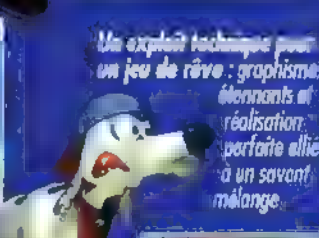
Touring Car : 8 pays, 48 étapes, 12 voitures de rally, gestion des dommages, réglages techniques et réparations, étapes nocturnes, surfaces multiples, 5 vues différentes, ralentis des courses ! Intégrale de la simulation !



La nouvelle référence des simulations de rally par les créateurs de Toka



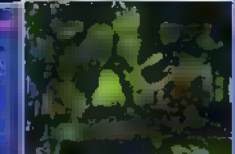
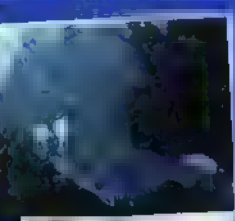
des attaques et cires de combat livrées. À ne pas manquer !



Un exploit technique pour un jeu de rêve : graphismes étonnants et réalisation parfaite alliés à un savant mélange.



d'énigmes pour un jeu de plateformes. Des dizaines d'heures de jeu en perspective.



Découvrez le Catalogue Officiel PlayStation dans tous les Micromania !!



Tous les quatre ans, le monde entier relève son défi pendant 90 min : la finale de la Coupe du Monde. EA SPORTS est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : Coupe du Monde 98. Ce jeu rassemble une ambiance exceptionnelle autour de

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football

personnages sportifs les plus prestigieux : mondialisation du 10 mondial, champion du monde par Footix, Coupe du Monde, historique des finales.



RESIDENT EVIL 2



Voyage d'horreur de l'horreur



GRAN TURISMO



Le jeu de course du siècle

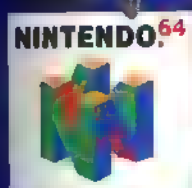


Présentant une diversité de véhicules Gran Turismo est sans conteste un incontournable ! Realisme, variété des circuits, graphismes aux couleurs vives, échelle de jeu.



Découvrez en exclusivité Micromania

En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'E3 s'est tenu à Atlanta du 28 au 30 mai 98

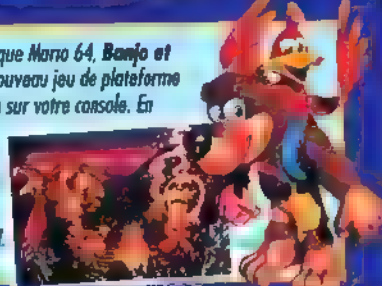


LA NINTENDO 64
+ 1 manette

les nouveautés NINTENDO 64



La simulation de course que nous attendions !
Un graphisme et une animation dignes de la Nintendo 64 : courez sur les 17 circuits des «Grands Prix» officiels ! Vous aurez également le choix entre les 27 pilotes et les 27 voitures de championnat. Ne manquez pas ce jeu incontournable sur Nintendo 64.



Plus fort que Mario 64, Banjo et Kazooie, le nouveau jeu de plateforme action arrive enfin sur votre console. En incarnant Banjo l'oiseau, découvrez

un environnement 3D temps réel de toute beauté avec des effets de lumière, une texture et une maniabilité hors du commun



EA SPORTS est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel. Coupe du Monde 98. Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de l'événement sportif le plus prestigieux : modélisation des 10 stades, séquences vidéos présentées par Footix. Quiz Coupe du Monde, historique des équipes.

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football

NOUVEAU SERVICE
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64

50% MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux

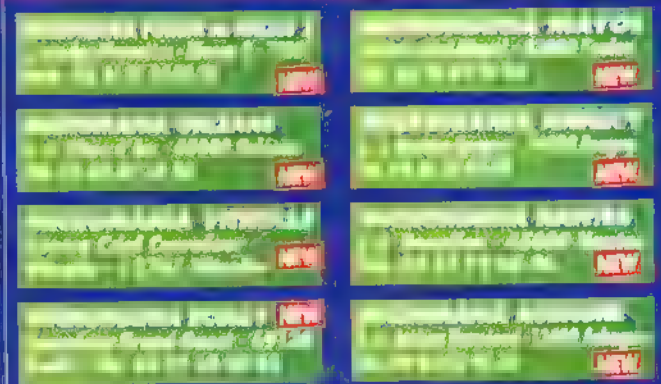
PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES D'ÉTÉ AU FORUM DES HALLES
Vente de jeux recyclés repris dans les Micromania

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Prouelles Niveau 2 - 75001 Paris
Tel 01 45 08 15 78

GRATUITE avec le 1^{er} achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons



8 NOUVEAUX MICROMANIA



OUVERTS TOUS LES DIMANCHES
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galeries des Champs - 84, avenue des Champs-Élysées
Métro George 5 - IER Charles de Gaulle-Etoile
Tel. 01 42 56 84 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, boulevard Voltaire - 75002 Paris
Métro République - Métro Opéra - Tel. 01 40 72 90 70

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - M^o Montparnasse
Métro Saint-Michel - Tel. 01 45 49 47 67

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Prouelles - Niveau 2 - M^o & IER Les Halles
Entrée Porte Lancet - 75001 Paris - Tel. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Galilée 2 - Niveau 2 - A côté de Saint-Denis
75013 Paris - Tel. 01 45 89 78 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Galilée 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Minimes
M^o & IER La Défense - Tel. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aubry-sur-Bois - Tel. 01 48 66 25 11

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tel. 01 69 29 04 79

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tel. 01 60 91 00 11

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tel. 01 48 54 71 21

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau 1
93406 Montreuil-la-Croix - Tel. 01 43 04 25 18

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈVE
Centre Commercial Villiers-en-Bièvre - 77130 Villiers-en-Bièvre
Tel. 01 64 37 90 33

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy
Tel. 01 34 65 52 97

MICROMANIA BELLE-ÈPINE
C.C. Belle-Èpine - Niveau 1 - 91451 Thiverny
M^o Villepinte-Tournaix - Bus 105/205 - M^o C. de France
Bus TMI Belle-Èpine - Tel. 01 46 47 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CEN
Centre Galilée Carrefour Grand Cén - 94000 Ivry-sur-Seine
Tel. 01 45 45 32 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Galilée St-Quentin-sur-Yvelines - Face Carrefour
78000 St-Quentin-sur-Yvelines - Tel. 01 38 43 15 15

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau 1
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tel. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Galilée Crétail Sabot - Niveau 1 - Face à la Gare
M^o Crétail-Préfecture - Bus 117/101/104/304
94016 Crétail - Tel. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever - Niveau 1
76000 St-Sever - Tel. 02 32 18 55 40

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - Niveau 1
31127 Portet-sur-Garonne - Tel. 05 01 76 20 93

MICROMANIA AVIGNON
Espace Sabot - Bâtiment La Poste - Tel. 04 90 34 22 86

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial La Polygone - Niveau 1
34000 Montpellier - Tel. 04 67 30 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud - Niveau 1
83160 La Valette-du-Var - Tel. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rue de Gisors
06700 St-Jeannet-du-Var - Tel. 04 93 14 61 42

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Etoile Miravalles - Niveau 1
06100 Nices - Tel. 04 93 62 01 34

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tel. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galeries Aïcha - 69600 Lyon Saint-Priest
M^o 14 72 37 42 55

MICROMANIA EURLILLE
Centre Commercial Eurlille - Niveau 1
59111 Lille - Tel. 03 20 58 22 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq - Niveau 1
59650 Lille - Tel. 03 20 05 57 50

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Aramis - 57050 Noyelles-Godault
Tel. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORNOMONTREUIL
Centre Commercial Carrefour Cornomontreuil - Niveau 1
51150 Cornomontreuil - Tel. 03 26 84 50 24

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles - Niveau 1
67000 Strasbourg - Tel. 03 88 32 14 14

MICROMANIA NANCY
Centre Commercial Carrefour Nancy - Niveau 1
54000 Nancy - Tel. 03 83 32 14 14

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

Micromania est membre du groupe FNAC. Tous droits réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Micromania est formellement interdite.



ATLANTA 98



EDITEUR : KONAMI
GENRE : COMBAT
DISPONIBILITE : FIN 98

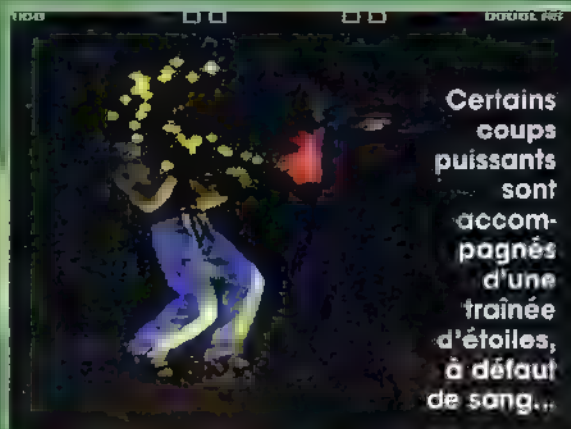
L'année 98 s'annonce faste pour Konami qui n'a peur de rien et s'attaque décidément à tous les genres. Gros plan sur une simulation de combats qui promet.

KENSEI SACRED FIST



■ Les meilleurs combattants de la planète se réunissent pour participer à un grand tournoi d'arts martiaux... Ce motif scénaristique n'est en général associé qu'à un seul genre de jeu : celui de la baston. Une vingtaine de personnages répond ici présente, et chacun d'entre eux tente de démontrer la supériorité de sa propre technique en démolissant tous les autres. Question jouabilité, Kensei ne vous demande pas de gérer plus de quatre boutons : punch, kick, projection et contre. Ce dernier vous donne la possibilité de stopper net un coup de l'adversaire afin de le déséquilibrer avant d'amorcer une contre-attaque. L'intelligence artificielle de la machine est censée reconnaître les coups et les enchaînements que vous utilisez le plus souvent afin de les contrer et vous oblige de cette façon à varier vos attaques. Assez clean graphiquement, Kensei devrait subir encore quelques améliorations et se révéler plus fouillé. Au niveau de l'animation, le jeu tourne à 60 images par seconde, et les mouvements s'avèrent d'un réalisme étonnant. Le soft fait d'ailleurs un peu penser à Fighting Wushu, qu'on doit au même éditeur, mais en arcade. Censé être en développement depuis trois ans, Kensei - Sacred Fist devrait a priori tenir ses promesses. Cependant, on sait que dans le domaine, la concurrence est rude...

Balancer
de grands
coups de
poings sur
un gars
cloué au
sol n'est
pas très
fair-play,
mais
bon...



Certains
coups
puissants
sont
accompagnés
d'une
trainée
d'étoiles,
à défaut
de sang...

Le premier
jeu de
bastons de
Konami sur
PlayStation

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : ACTION
DISPONIBILITE : DEBUT 99



ATLANTA 98



Après le succès de Turok, c'est au tour de Shadowman de passer du monde des Comic-books à celui des jeux vidéo...

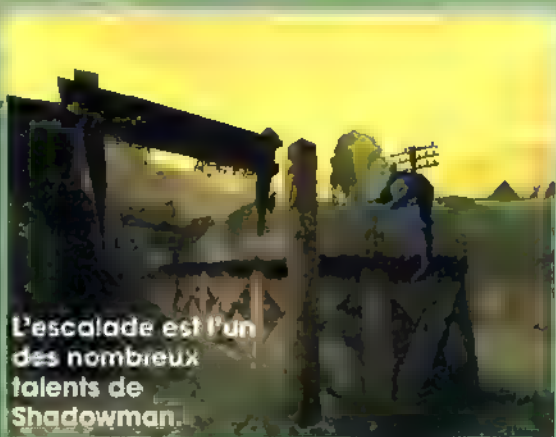
SHADOWMAN



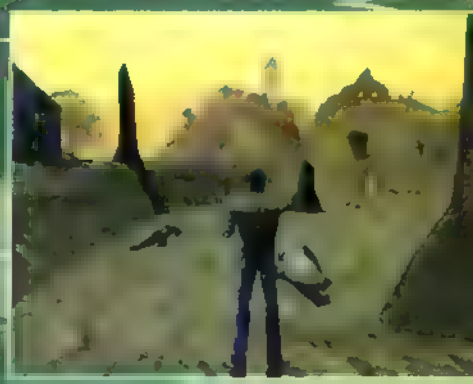
■ L'univers de Shadowman mêle adroitement horreur et magie noire dans un environnement particulièrement inhospitalier. Issu d'une bande dessinée américaine, vous incarnez Mike Leroi, un homme paisible de la Nouvelle Orléans qui profite de pouvoirs vaudous étranges à la suite de l'implantation forcée d'un masque sacré (pas banal) effectué par un prêtre mystérieux. Investi d'une mission plus musclée que spirituelle, le titre propose de «casser» du tueurs fanatiques ainsi que du larbins de la Cabale dans le but de purifier notre planète de l'emprise de la magie noire. Pour se faire, Shadowman utilisera des armes conventionnelles (allant de la simple pétoloite au rasta-bazooka) et usera, lorsque le danger se fera trop pressant, de son pouvoir vaudou surnaturel. Mais la traque des démons serait de tout repos si notre personnage n'était pas forcé de naviguer entre la réalité et les dimensions alternatives qui mènent aux enfers. Techniquement, la représentation du jeu est en 3D avec une vue à la troisième personne pour le héros qui rappelle le très désormais célèbre Tomb Raider. Néanmoins, le joueur aura la possibilité de déterminer ses propres angles de vue grâce à l'élaboration d'un nouveau moteur 3D développé par Acclaim qui se nomme VISTA (Virtually Integrated Scenic Terrain) et qui offrira une meilleure perception du terrain en ce qui concerne les éléments se situant dans les horizons lointains. De plus, l'éditeur américain nous promet un scénario non linéaire (une première !) pour ce qui devrait être, pour le début de l'année prochaine, le Doom-like le plus attendu de la N64 avec Turok 2.



L'univers glauque fait référence au film Hellraiser...



L'escalade est l'un des nombreux talents de Shadowman.



Les textures de vieux bois rendent l'atmosphère lugubre.

Entre enfer et paradis,
la N64 accueille son
premier Rasta-Héros !



ATLANTA 98



EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : PLATE-FORME/ACTION
DISPONIBILITE : NOV. 98

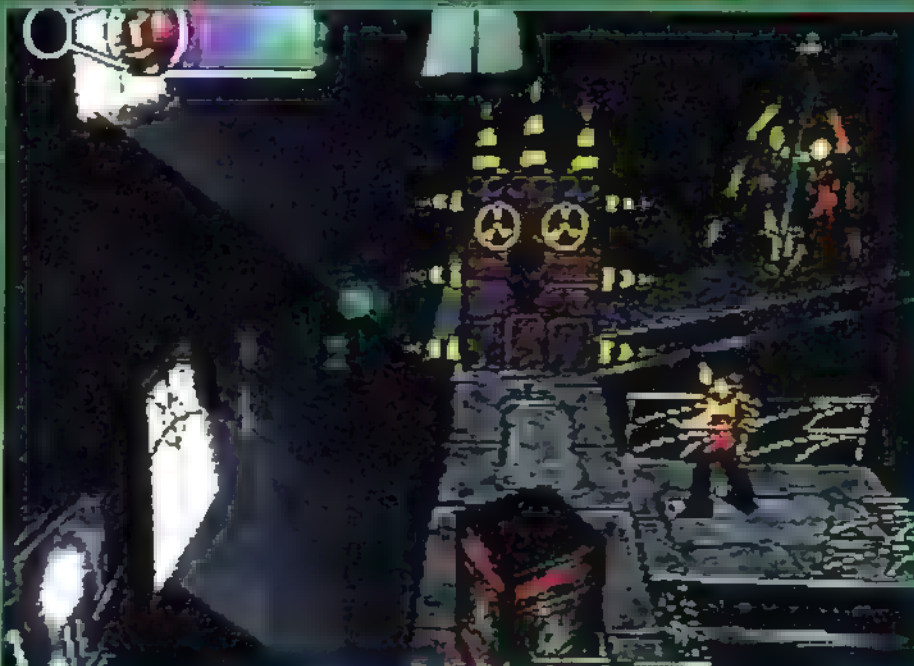
David Perry, très occupé par son projet Messiah, semblait avoir un peu laissé tomber Wild 9. Le voilà qui refait surface et, somme toute, il a bien changé. Et même changé en bien, à en devenir intéressant.

WILD 9

■ On y croyait plus des masses, tant monsieur Perry semblait vétilleux ces derniers temps. Alors du coup le dossier de presse annonce : «Pourquoi ça met aussi longtemps ? Parce que ça va être terrible !». Facile la promo. Mais force est de constater qu'effectivement, Wild 9 devrait s'avérer être un bon titre.

ENFANTIN, MAIS VIOLENT

L'ambiance, comme à l'habitude avec les jeux Shiny, est un peu particulière. Jeu de plate-forme/action qu'on pourrait croire enfantin au premier abord, Wild 9 est en fait centré autour du concept de torture, sans pour autant tomber dans le gore malsain d'un Thrill Kill (jeu ultra gore de chez Virgin qui ne sortira probablement jamais en Europe). Dans la peau de WexMajor, un teenager du XXI^e siècle, vous allez partir à la recherche du vilain pas beau Karn, au travers de 9 mondes peuplés de ses sbires. Vous serez tour à tour accompagné par d'autres adolescents à iens dont la maison a été détruite et la famille anéantie par Karn. Techniquement, il faut reconnaître que c'est assez joli, fluide et bien animé. Les effets spéciaux, quant à eux, impressionnent même s'ils ne sont pas réellement novateurs. Votre arme très particulière est une sorte de rayon tracteur qui vous permettra de vous amuser un peu avec vos ennemis. Vous pourrez ainsi pousser ces derniers dans les flammes, les noyer ou encore les empaler sur des pics, et même les utiliser comme pont pour faciliter une traversée ! Ça gicle vert, histoire de ne pas trop choquer. Toutefois le concept est clairement défini : il faut s'écarter en malmenant tout ce qui bouge ! A première vue très fun, il faudra cependant attendre le test pour savoir si ce n'est pas lassant d'empaler, broyer, brûler, etc. à tout va...





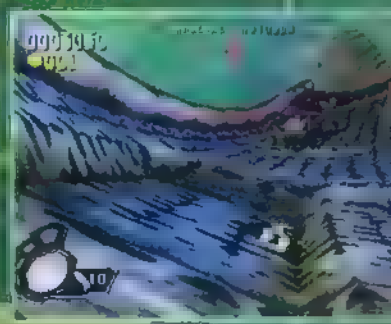
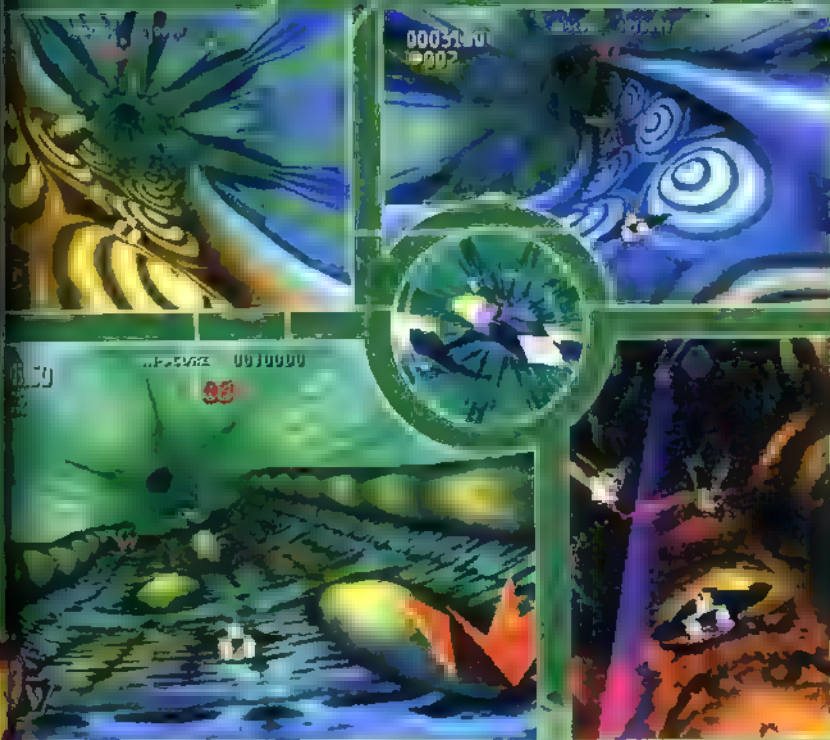
EDITEUR : GREMLIN
GENRE : SHOOT'EM UP
DISPONIBILITE : OCTOBRE 98

ATLANTA 98



N20

■ Ce Shoot'em up n'est pas sans rappeler Tempest mais également un jeu plus récent qui était carrément passé inaperçu lors de sa sortie, Nakotek Warrior dont il plagie le concept. Le principe reste identique : vous tournez à l'intérieur de gigantesques tunnels texturés, en dégommant tout ce qui se présente à l'écran. Le moteur du jeu est plutôt fluide, la 3D de bonne facture et le soft bénéficie d'effets pyrotechniques vraiment impressionnants mais l'action de ce défouloire speedé ne nous a pas semblé très variée malgré la présence de 35 niveaux tubulaires et une réalisation globale somme toute correcte. Doit faire ses preuves à l'examen...



EDITEUR : GT INTERACTIVE
GENRE : ACTION
DISPONIBILITE : FIN 98



ROGUE TRIP

■ A première vue en zieutant les photos, on pourrait penser que Rogue Trip est un clone de Vigilante 8 ou de Twisted Metal. Perdu ! Le concept est un poil plus subtil : non seulement vous combattrez d'autres véhicules au volant de voitures armées des jantes jusqu'aux pare-chocs, mais en plus vous devrez jouer les taxis en récupérant des touristes (!) qui traînent dans l'arène et les amener sur des guérites afin que ces derniers puissent prendre des photos souvenirs ! Un concept vraiment curieux qui aurait peut-être mérité une réalisation plus ambitieuse.





ATLANTA 98



EDITEUR : ACTIVISION

GENRE : TIR/ACTION

DISPONIBILITE : DECEMBRE 98

APOCALYPSE

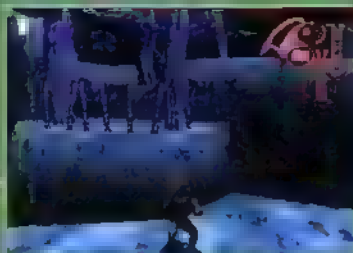
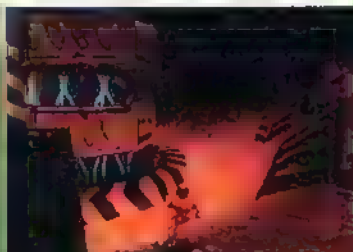


Dans le feu de l'action, courez vite pour éviter d'y laisser votre peau.



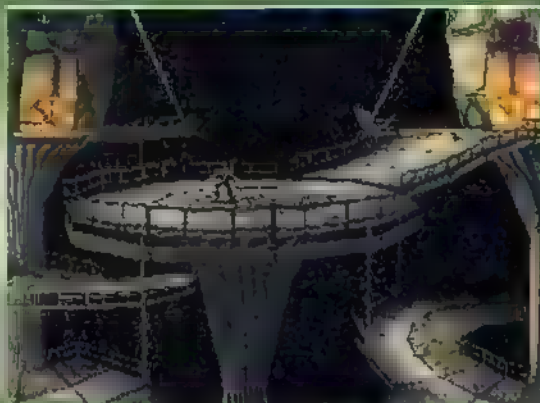
Repris en main par une nouvelle équipe, Apocalypse met en scène le très médiatique Bruce Willis. Dans ce soft, vous dirigez un Bruce Willis qui a pour tâche de défaire les 4 cavaliers de l'Apocalypse, déguisés en humain. Au travers de huit niveaux immenses (et d'un bon nombre de stages secrets), vous les affronterez un à un avant de vous en prendre au Révérend, le perso maléfique instigateur de tout cela. Dans le principe et la réalisation, Apocalypse rappelle One. L'action est relevée, progressive, et vos récupérez différentes armes au fur et à mesure de votre avancée. Le jeu sera compatible analogique et dual shock, histoire de faire trembler vos petites mimines au rythme des explosions... Un titre qui aura pris un retard étonnant pour un résultat qui peut laisser de prime abord sceptique.

EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
GENRE : ACTION
DISPONIBILITE : FIN 98



SMALL SOLDIERS

Dans ce jeu basé sur le film de la Dreamworks (la maison de prod' de Spielberg) mettant en scène des jouets, vous tiendrez le rôle d'Archer, une créature du monde imaginaire Gorgon. Vous devrez lutter avec vos compagnons d'arme un envahisseur nommé Chip Hazard. Orienté action, Small Soldiers proposera une quinzaine de niveaux entièrement réalisés en 3D qui pourra aussi bien se jouer en solo qu'en duel et dans laquelle vous devrez déployer des troupes, dresser des pièges, user de 10 armes dévastatrices, et utiliser les services de pas moins de 14 personnages différents pour stopper vos ennemis. Un seek and destroy prometteur.



NINTENDO 64



EDITEUR : EIDOS

GENRE : COMBAT

DISPONIBILITE : FIN 98

ATLANTA 98



FIGHTING FORCE 64



■ Peu, voire pas de surprises pour cette adaptation 64 bits qui reste très proche (trop ?) de la version PlayStation sortie il y a maintenant presque un an. Ce beat'em all en 3D développé par Core Design propose toujours un choix de quatre combattants disposant d'une panoplie de coups assez étendue (comptez sur une quarantaine de techniques par personnage), 7 niveaux relativement variés divisés en 25 secteurs, une interactivité poussée avec les décors et une pléthore d'ennemis dont 6 boss redoutables. Cette orgie de gnons qui pourra se jouer en tandem est normalement prévue pour la fin 98. Boarf, ça nous changera des Mario-like.

EDITEUR : LUCAS ARTS

GENRE : SHOOT 3D

DISPONIBILITE : FIN 98

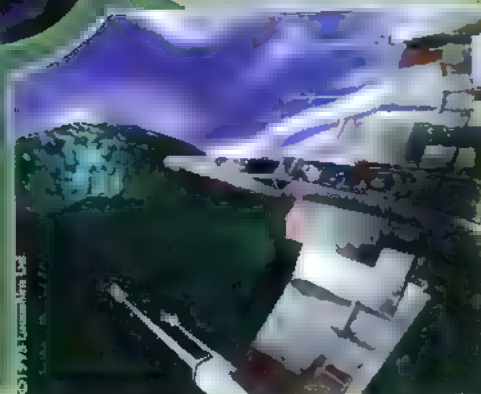
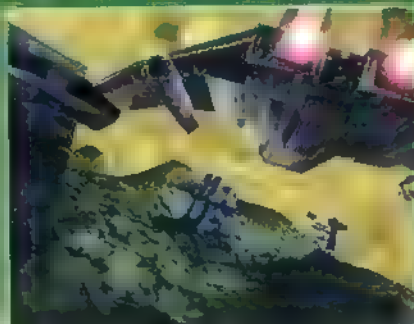
NINTENDO 64



ROGUE SQUADRON



■ Lucas Arts persiste et signe en restant dans le domaine de Star Wars avec ce nouveau shoot en 3D (avec variation de vue de caméra) dont le déroulement rappelle furieusement le premier stage de Shadow of the Empire sur la même machine. Le jeu vous invite à incarner un pilote de la flotte rebelle dans des opérations aériennes visant le déclin de l'Empire. Le titre présenté au salon était à un stade si peu avancé qu'il nous est impossible actuellement de nous forger une quelconque opinion sur Rogue Squadron. De ce fait, seul l'avenir nous révélera son véritable potentiel... (photos version PC)

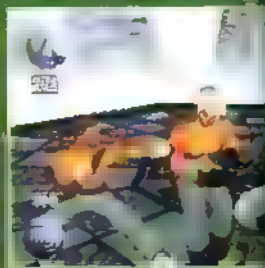




ATLANTA 98



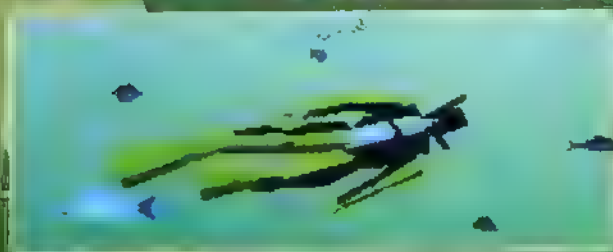
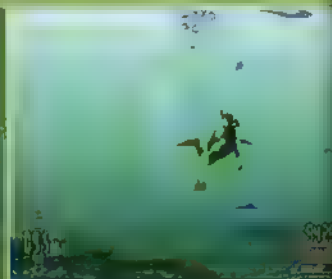
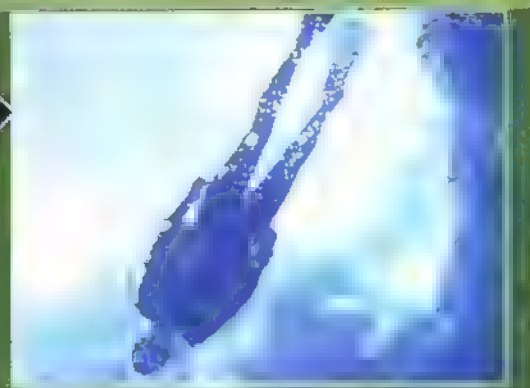
EDITEUR : T.H.Q.
GENRE : BASTON
DISPONIBILITE : FIN 98



SHAOLIN

■ En règle générale lorsqu'on prononce les trois lettres T.H.Q., les joueurs disparaissent les ambes à leur cou à la centième de seconde qui suit. Tout cela pour vous parler de Shaolin, prochain soft de bastons en 3D concocté avec amour par le fameux éditeur et qui, incroyablement, promet des innovations intéressantes comme le combat à quatre joueurs simultanés et un mode RPG. La modélisation des protagonistes est de bonne facture (sans concurrencer celle de Tekken 3) et les mouvements de caméra, remarquables de fluidité. Pour la veille du second millénaire, T.H.Q. va-t-il enfin se bonifier ? Réponse à la rentrée

EDITEUR : KONAMI
GENRE : EXPLORATION DES
FONDS MARINS
DISPONIBILITE : FIN 98



G-SHOCK

■ Treasure of the Deep de Namco possèdera à la rentrée son propre clone avec ce nouveau titre de Konami qui reprend exactement les mêmes ingrédients que lui, à savoir l'exploration des fonds marins et des épaves. Techniquement comparable à son homologue de Namco, G-Shock profitera d'un moteur 3D performant permettant une réelle liberté des mouvements et d'effets de lumière somptueux. Un bien beau jeu en perspective dont l'intérêt limité risque d'assommer d'ennui les hard-core gamers en soif d'action (à moins qu'au final, on puisse trucidier toute la faune aquatique au lance-roquettes...).



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
 GENRE : BASTON
 DISPONIBILITE : AUTOMNE 98



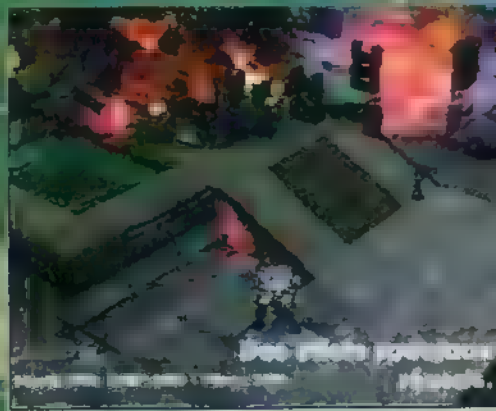
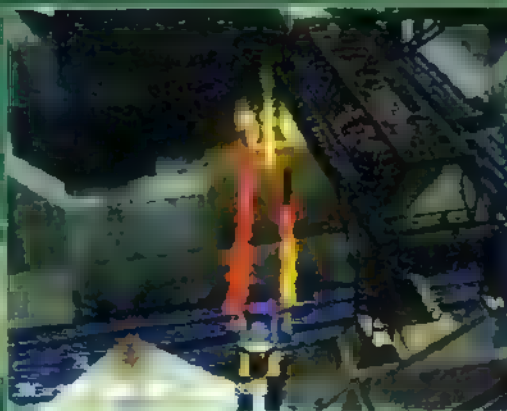
ATLANTA 98



Derrière ce titre tout en abrégé et en chiffre se cache en fait le cinquième opus de la série des Strike. Un soft futuriste aux forts relents de napalm et de cyber punk qui semble bien parti pour nous étonner.

L.A.P.D. 2100 AD

■ Pour ce cinquième volet, Electronic Arts change de cadre et d'époque. Après avoir fièrement semé la mort et la désolation dans notre siècle, au nom des intérêts du drapeau étoilé, dans la plupart des endroits chauds du globe, vous allez devoir cette fois-ci faire respecter l'ordre dans les rues d'une ville qui aujourd'hui encore fait fantasmer une bonne partie du public prépubère, nous voulons bien évidemment parler de Los Angeles. L'action de ce shoot tactique se situe donc au XXI^e siècle, en 2100 pour être précis, dans une cité des anges en proie aux demons du grand banditisme. Le destin a voulu que vous - un jeune flic d'une unité de patrouille - soyez la solution à ce problème. Cette année, l'arme absolue de la justice n'est plus un hélicoptère mais un Walker, un robot à deux pattes puissamment armé et ayant la capacité de se transformer en hovercraft aux commandes duquel vous devrez parcourir environ une vingtaine de niveaux aux objectifs multiples (interception, infiltration, capture des leaders des gangs, libération d'otages...). Mais l'innovation la plus significative par rapport aux autres épisodes de la série reste incontestablement la présence d'un mode deux joueurs en écran splitté qui permettra de s'affronter en versus ou bien de coopérer. A ce stade du développement, L.A.P.D. nous a semblé déjà très prometteur, l'environnement 3D est, à l'instar des précédents volets, très réaliste (les développeurs ont utilisé des maps des quartiers de la ville pour modéliser les champs de bataille) avec un maximum de détails pour les structures et les unités de combats sont très variées (cyborgs, mechs, tanks, etc.). Le moteur du jeu nous a également laissés une bonne impression malgré quelques légères saccades. Et les effets pyrotechniques particulièrement impressionnants donnent une dimension réellement apocalyptique aux affrontements. Si EA pouvait soigner le niveau de difficulté, ce serait parfait.

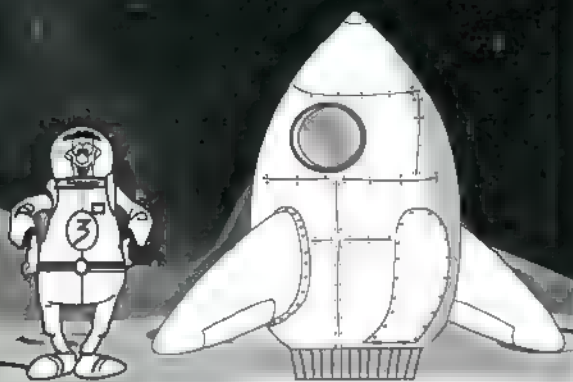


Une ambiance sombre et cyber pour ce cinquième volet

Une petite explication entre mechs

L'épisode le plus pessimiste et le plus violent de la série

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	129,00	NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	129,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	89,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 98 (EUR)	299,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	149,00
FIFA 97 (EUR)	169,00	SPOT GOES TO	
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	TINTIN AU TIBET	169,00
J MADDEN 96 (EUR)	129,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	199,00
MICRO MACHINE 97 (EUR)	199,00		
NBA JAM TE (EUR)	99,00		

MANETTE FIGHTER 2 99,00

SUPER NINTENDO

ASTERIX	129,00	POWER PIGGS	99,00
ASTERIX ET OBELIX	169,00	PREHISTORIK MAN	99,00
BATMAN FOR EVER	129,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
CASPER	199,00	REAL M	99,00
DONKEY KONG 1	249,00	REVOLUTION X	89,00
FIFA 98	299,00	SUPER BC K'D	99,00
FOREMAN FOR REAL	99,00	SCHTROUMPS 2	199,00
F ZERO	149,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	299,00
HAGANE	99,00	SPIROU	129,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	249,00	STARTRECK DEEP	89,00
INTERNATIONAL SUPER STAR		STREET FIGHTER 2	299,00
SOCCER DE LUXE	249,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	99,00	SUPER SOCCER	149,00
JUDGE DREDD	99,00	SUPER TENNIS	149,00
KILLER INSTINCT	99,00	TETRIS ATTACK	349,00
LE ROI LION	299,00	TINTIN AU TIBET	149,00
LES SCHTROUMPS	149,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	199,00
LUCKY LUCKE	249,00	WARLOCK	129,00
MARIO KART	199,00	WHIZZ	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
MORTAL KOMBAT 2	149,00	WRESTLEMANIA	149,00
MYSTIC QUEST	129,00	ZELDA 3	199,00
NBA LIVE 97	149,00	ZOOP	99,00
NHL 96	99,00		
OSCAR	99,00		
PACK ATTACK	129,00		
PLOK	129,00		

MANETTE ASCA 99,00
ALIMENTATION SECTEUR 199,00
PISE PERITEL 149,00

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00	MANETTE TURBO 6 BOUTONS	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	MANETTE TURBO 1	99,00
BATTLE SPORT	99,00	MANETTE PANASONIC	99,00
CASPER (NTSC)	99,00	ADAPTATEUR MANETTE SNIN	99,00
CORPSE KILLER	69,00	FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
CRIME PATROL	99,00		
DOOM	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
FIFA SOCCER	99,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00	+TEST MEMOIRE 15 min 79,00	
FLYING NIGHTMARE	99,00	SHOCK WAVE 1	69,00
HELL	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00
IMMERCENARY	69,00	SNOW JOB	99,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	SPACE HULK	99,00
IRON ANGEL	99,00	SPACE PIRATE	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00	STAR BLADE	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00	STATION INVASION	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00	STELLA 7	69,00
OLYMPIC GAMES	99,00	STRIKER	99,00
PEEBLE BEACH GOLF	99,00	SYNDCATE	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	TOTAL ECUPSE	69,00
		VIRTUOSO	69,00
		WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
		WING COMMANDER 3	99,00
		ZNADNOST	99,00

NEO GEO CD

MANETTE	249,00	LAST BLADE	399,00
AERO FIGHTER 2	199,00	METAL BLUO 2	399,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00	NINJA MASTER	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	POWER SPIKES	149,00
BLAZING STAR	399,00	PULSTAR	199,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	RAGNAGARD	249,00
FOOTBALL FRENZY	199,00	REAL BOUT 2 SPECIAL	399,00
GALAXY FIGHT	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	399,00
GHOST PILOT	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
KING OF FIGHTER 98 COLL	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
KING OF FIGHTER 97	399,00	VIEW POINT	199,00
		WIND JAMMER	199,00

AUTRES

Néo Géo	ART OF FIGHTING	249,00
	FATAL FURY II	199,00
	WORLD HERCES II	199,00
Nomad + ADAPTATEUR MULTIEUX		790 F
PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive		F
Cdi 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM		690 F
Nec	CHATELAIN DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE	
Jaguar	TOUS LES JEUX A 99 F	
Virtual Boy	MARIO TENNIS	299 F

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER		399 F	
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR		349 F	
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR		329 F	
GAME BOY CAMERA		349 F	
IMPRIMANTE		399 F	
ALIEN 3	99,00	MARIO LAND 2	199,00
ALLEWAY	149,00	MARIO PICROSS	169,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BATMAN FOR EVER	99,00	NBA JAM	99,00
BRAIN DRAIN	199,00	PINOCCHIO	249,00
BUST A MOVE 2	249,00	POP UP	99,00
CASTELVANIA	199,00	RETURN OF THE JEDY	199,00
COUPE DU MONDE	229,00	SCHTROUMPS AU TOUR DU MONDE	249,00
CUTHEROAT ISLAND	99,00	SPIROU	99,00
DAFFY DUCK	199,00	TAMAGOSHI	199,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	TARZAN	149,00
DRAGON HEART	129,00	TAZ MANIA	199,00
DR MARIO	129,00	TENNIS	129,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	TETRIS	199,00
F1 RACE	129,00	TETRIS ATTACK	199,00
FERRARI	129,00	TETRIS PLUS	169,00
FIFA 98	199,00	TINTIN AU TIBET	169,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	TRACK N FIELD	169,00
GOLF	129,00	TUOK	199,00
JUDGE DREDD	99,00	WARIO LAND	199,00
JURASSIK PARK 2	249,00	WARIO LAND 2	249,00
KILLER INSTINCT	169,00	WAVE RACE	129,00
LE BOSSU DE NOTRE DAME	249,00	WWE RAW	149,00
LE ROI LION	199,00		
LES SCHTROUMPS	169,00		
LUCKY LUCKE	199,00		
MARIO ET YOSHI	129,00		
MARIO LAND	169,00		

ACCESSOIRES

- ÉCRAN GB 55,00
- LOUPE AVEC LUMIÈRE 79,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

ACCESSOIRES
ECRAN GB 55,00
LOUPE AVEC LUMIERE 79,00
BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00



Atlanta 98
Plateforme



EDITEUR : RARE
GENRE : ACTION/PLATE-FORME
DISPONIBILITE : ETE 98



Banjo-Kazooie est un jeu cuneux qui paraît, de prime abord, s'inspirer de façon éhontée de Mario 64. Pourtant, trente secondes de jeu plus tard, on commence déjà à oublier toute idée de plagiat...

BANJO-KAZOOIE

■ Banjo est le nom d'un ours. C'est aussi, accessoirement, le héros de ce jeu. Kazooie est celui de son ami l'oiseau, qui l'accompagne constamment, coincé dans son sac à dos. La réunion de leurs deux noms a donné naissance - vous l'aurez compris - au titre du jeu. Lorsque vous dirigez un de ces deux personnages, vous êtes de toute façon lié à l'autre. Leur association n'est pas fortuite car chacun d'eux est capable d'actions spécifiques indispensables au déroulement de l'aventure. Ainsi, Banjo incarne la force brute, et c'est lui qui ira affronter la plupart des ennemis, faisant jouer ses gros poings. Kazooie, lui, n'intervient que dans des moments plus délicats, lorsqu'il faut traverser des marécages profonds (ses grandes pattes servent alors énormément) ou lorsqu'il est nécessaire de s'envoler pour atteindre un point surélevé (il vous faudra toutefois récupérer des bonus «plumes» avant d'amorcer votre envol). Une association de bienfaiteurs de bon aloi...



«IT'S A WONDERFUL WORLD...»

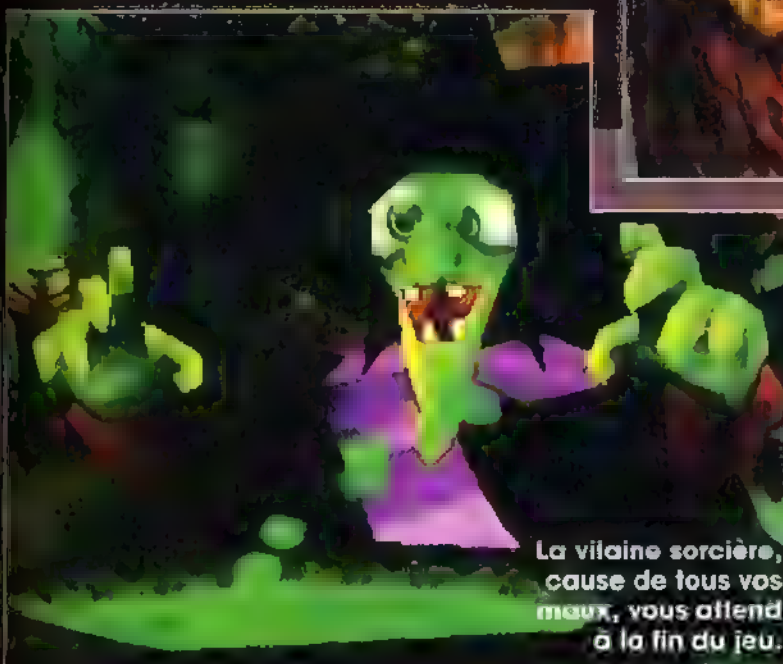
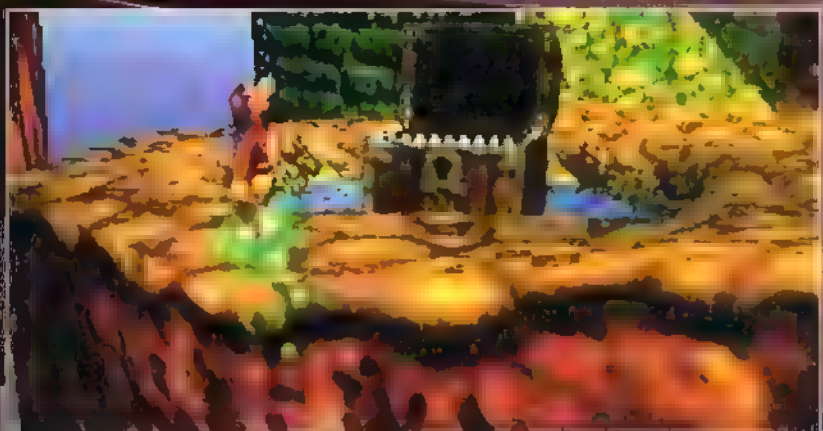
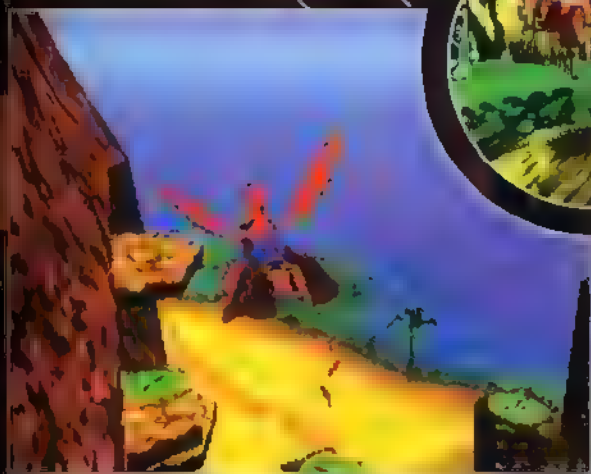
Neuf niveaux vous attendent, et ils sont tous véritablement immenses. Vous devrez tourner pendant des heures pour les explorer de fond en comble et récupérer tous les

bonus qu'ils contiennent. Dix pièces bonus en or doivent être obtenues à chaque niveau avant qu'on vous autorise à en sortir. La tâche ne sera pas toujours facile car si certaines sont évidentes à trouver, d'autres se révèlent beaucoup plus difficiles à découvrir. Il vous faudra même parfois faire appel aux pouvoirs d'un ami sorcier pour vous transformer en fourmi (!) et atteindre des endroits cachés inconcevables... D'une beauté frappante, Banjo-Kazooie est un véritable miroir de ce qui se fait de mieux en ce moment sur N64. Les textures qui

habillent le soft sont magnifiques, la jouabilité se montre instinctive (avec des angles de caméra modifiables à loisir), les mélodies qui accompagnent le jeu vous donnent envie de siffloter en mesure... Avec ce titre, les anglais de chez Rare frappent encore une fois un grand coup. Déjà présenté au salon de l'an dernier, Banjo-Kazooie se sera fait désirer, mais si l'on met toutes nos rancœurs de côté, on ne peut que s'incliner devant l'excellence de ce titre. Un «Mario 64-like» indispensable qui pourrait bien - qui sait ? - détrôner le maître...



Un titre moins novateur
que Mario 64, mais
peut-être plus original...





ATLANTA 98
late game



EDITEUR : RARE
GENRE : ACTION
PLATE-FORME
DISPONIBILITE : ETE 98

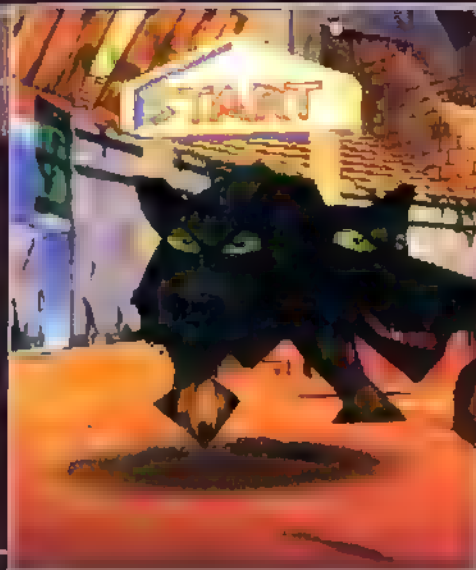
Auparavant connu sous le nom de Conker's Quest, ce titre mignon tout plein nous est « offert » par l'équipe responsable de l'adaptation de Killer Instinct (!) sur N64. Comme quoi on peut s'essayer à différents genres...

TWELVE TALES : CONKER 64

■ A l'instar de Banjo & Kazooie, Conker 64 était déjà présenté à l'E3 de l'an dernier. Le développement du jeu a manifestement pris du retard (soyons diplomates), mais le résultat semble, heureusement, à la hauteur de nos espérances. Dans le jeu, vous pouvez diriger Conker l'écureuil ou Berri sa compagne. Les niveaux dans lesquels vous déambulez ont en commun une caractéristique évidente : ils sont marqués par un style cartoon très prononcé et vous font profiter de vives couleurs. Le monde de Conker 64 vous fera visiter bien des endroits différents : village de Cuckoo, Mines de Popcorn (!), forêt, bord de mer, Far West, Grèce antique... Le voyage dans le temps semble être une faculté innée chez bien des héros de jeux vidéo. Manifestement attachants, les deux héros possèdent en plus de nombreuses mimiques d'expression et selon la tête qu'ils font, vous pouvez deviner quels sentiments ils éprouvent. Ils sont totalement conscients du monde qui les entoure et réagissent en conséquence. Cette capacité ne leur est pas propre car les ennemis sont plus ou moins expressifs eux aussi. Une attention toute particulière a été portée à cet aspect du jeu, et les responsables de Conker 64 chez Rare, assurent que dans ce domaine un grand pas a été franchi...

JOLIMENT COMPLET

Conker et Berri, en plus de leurs inévitables différences physiques, présentent quelques caractéristiques propres. Ainsi, Conker est plus porté sur l'action, avec un vaste panel d'attaques directes. Berri, elle, se



montre plus fine, et c'est un monstre (ami) qui s'occupe du sale boulot pour elle. A vous d'en prendre suffisamment bien soin (en le nourrissant correctement notamment) pour qu'il reste avec vous. Vous récupérerez différents costumes également selon les occasions (par exemple dans les sombres mines vous portez un casque qui vous fournit de la lumière). Du côté des options, un mode deux joueurs a été prévu. Dans celui-ci, vous pourrez diriger Conker pendant qu'un de vos amis s'amusera à manipuler son copain le hibou (!). Ce dernier agit moins directement sur le jeu, mais il peut s'avérer utile dans certaines situations. Enfin, signalons la présence d'un mode multi-joueurs qui permet à quatre

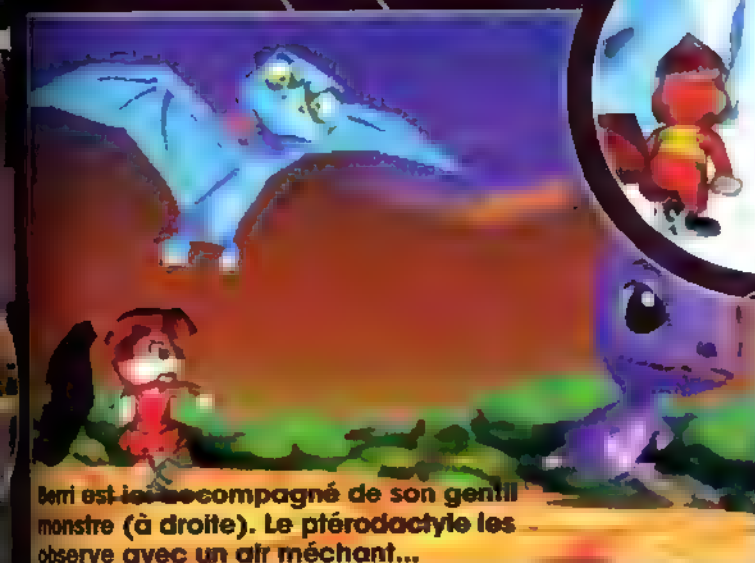


joueurs humains de s'affronter en même temps. Bref, si Twelve Tales : Conker 64 semble a priori davantage destiné aux plus jeunes, il devrait, de par son étonnante qualité de réalisation intéresser les joueurs de tout âge.

plan sur Conker, en balade
dans un univers très coloré.



Ambiance préhisto-
rique, avec un tricé-
tops endormi et un
oeuf sur pattes...



Berri est accompagné de son gentil
monstre (à droite). Le ptérodactyle les
observe avec un air méchant...



Même les engins possè-
dent une personnalité et
un visage.



Conker légionnaire, face
au redoutable cyclope.

Conker, l'écureuil, en
passe de devenir le
héros le plus mignon
de la N64



ATLANTA 98
Plate-forme



EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : NOËL 98

Quand Mark Cerney producteur de Crash Bandicoot et les géniteurs de Destructo brainstorment violemment ensemble, cela donne Spyro. Un titre qui en toute logique devrait techniquement révolutionner le petit monde de la plate-forme.

SPYRO THE DRAGON

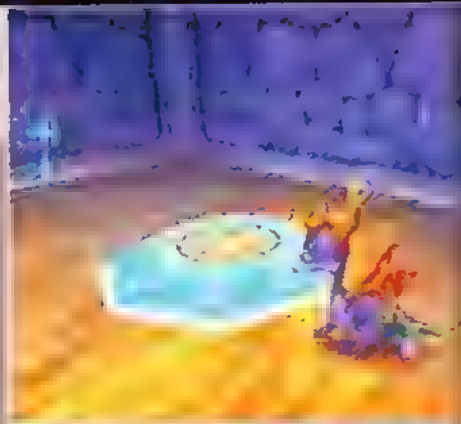
■ Développé dans le plus grand secret par le studio Insomniac Games pour Sony, Spyro part sur les traces de Gex le lézard pervers et Croc le bébé croco au regard pathétiquement niais avec la ferme intention de reléguer au rang d'antiquités désuètes ses aînés. Mais, avec ce Mario-like, Sony affiche surtout une autre ambition d'une importance stratégique capitale, celle de rallier à sa cause les amateurs du petit plombier moustachu ! Le coup de grâce pour Nintendo ? En tout cas, vu ce qui nous a été présenté au salon de l'E3, les responsables marketing du géant nippon ont du souci à se faire et doivent d'ailleurs, à l'heure qu'il est, transpirer à grosses gouttes. Car Spyro est sans conteste possible le plus beau Mario-like qu'il nous ait

été donné de voir jusqu'à présent, toute machine confondue. Vous y incarnerez un petit dragon que les character-designers de Disney ne renieraient pas et dont la quête consiste à mettre fin aux sombres desseins de l'infâme Gnorc The Gnasty (pas évident à prononcer quand on a le rhume de foie, sniirff !) responsable de la pétrification cristalline des membres de la famille de notre ami le cracheur de feu. C'est tellement merveilleux comme scénario, qu'on en verse une larme tiens !

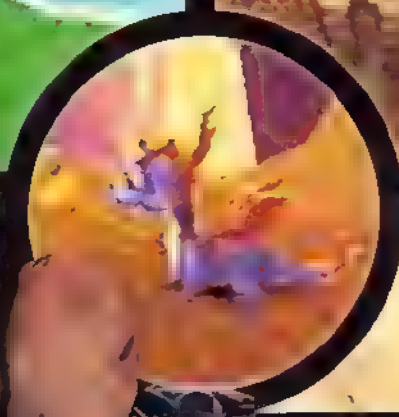
L'univers dans lequel vous allez évoluer est à l'image de Spyro et de cette trame scénaristique : mignon tout plein et d'une beauté féerique à faire rougir de honte une 64 bits, tant le niveau de détails et la variété des textures sont impressionnants. Nos chères petites têtes blondes ne pourront qu'être séduites. Mais Spyro ne se limite pas à une simple démonstration technique, c'est, ne l'oublions pas, avant tout un jeu de plates-formes en 3D temps réel immense. Le titre d'Insomniac propose en effet pas moins de 36 niveaux (sans compter les niveaux bonus) et 7 environnements graphiques différents que notre petit dragon devra explorer de fond en comble s'il veut espérer retrouver ses 120 compagnons d'infortune mais aussi dénicher les quelques 10 000 gemmes (oui, oui, nous disons bien dix mille gemmes, mōsseur !) sans lesquelles vous ne pourrez pas assister au véritable dénouement de ce drame shakespearien que les développeurs nous promettent hallucinant !

CARTON EN PERSPECTIVE ?

Voilà qui relance considérablement le challenge de ce titre dont le niveau de difficulté ne devrait normalement pas inquiéter les hardcore gamers et les habitués de Crash Bandicoot. Bien sûr, vous n'êtes pas tout seul et les sbires de Gnorc feront tout pour vous mettre des bâtons dans vos petites papattes griffues. Enfin, pour se défendre contre les assauts de ce bestiaire particulièrement fourni et rigolo, Spyro pourra évidemment utiliser son souffle ainsi qu'une multi-



tude de pouvoirs magiques. Pour le moment, c'est à peu près tout ce que nous pouvons vous dire au sujet de ce jeu techniquement plus que prometteur qui, semble-t-il, est bien parti pour devenir un hit incontournable. Souhaitons simplement que le gameplay soit à la hauteur de la réalisation. Verdict à Noël !



LA MINUTE

CULTURELLE

Spyro a été développé par un studio américain, Insomniac Games. Une équipe qui ne nous est pas tout à fait inconnue puisqu'elle est à l'origine de *Destruction*, un Doom-like graphiquement très réussi qui avait, à l'époque, fait gerber une bonne partie des membres de la rédaction ! Une chose est sûre, c'est que pour arriver à donner à Spyro ce rendu visuel, les programmeurs n'ont pas du beaucoup dormir. Voilà, avec cette information vous pourrez une fois de plus briller avec précision dans les salons mondains. Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour vous !



Plate-forme
ATLANTA 98



ÉDITEUR : SONY COMPUTER
OF AMERICA
GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : NOËL 98

L'équipe des chiens «pollissons» (Naughty Dog) a encore frappé.
Pour la troisième fois, ces acharnés du jeu de plates-formes

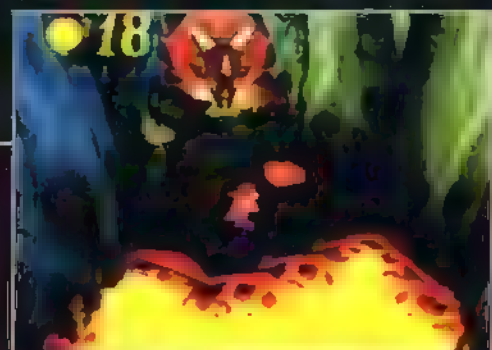
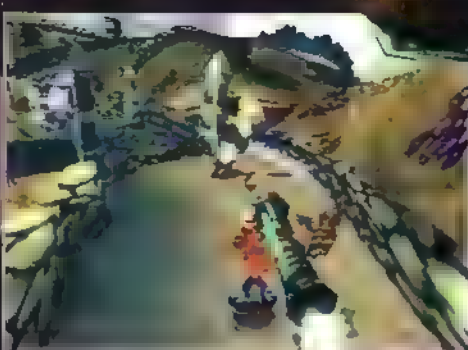
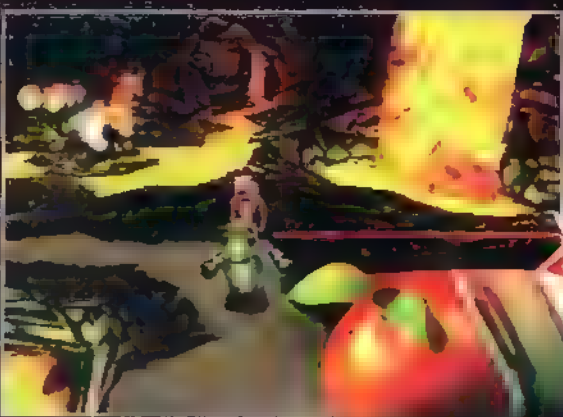
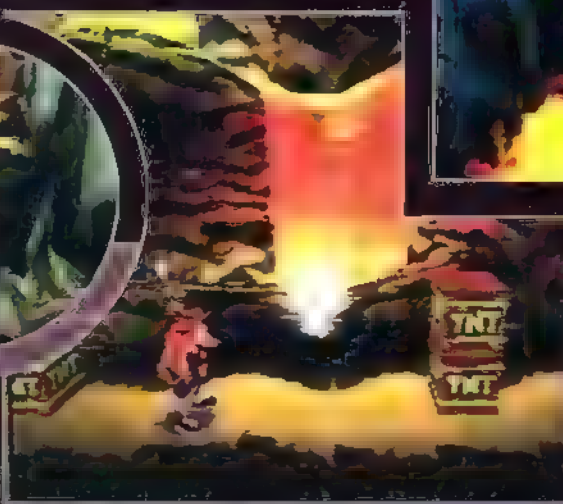
ont plongé leur mascotte
Crash Bandicoot au cœur
d'une aventure inédite.

CRASH BANDICOOT 3

■ «Alors, quoi de neuf vieux ?

Crash 1, puis Crash 2 et aujourd'hui Crash 3... Ça sentirait pas un peu le réchauffé ?» A voir les images défilier sur l'écran, la réponse s'impose d'elle-même. Jason ne se fait d'ailleurs pas prier pour justifier l'arrivée d'un nouvel épisode des aventures rocambolesques du bandicoot.

«Après avoir réalisé deux jeux de plates-formes avec le même héros, beaucoup de gens - de joueurs - se sont demandés ce que nous pourrions ajouter ou créer de surprenant dans Crash 3 ?! Nous, l'équipe de Naughty Dog, avons décidé d'axer nos recherches autour de trois pôles d'intérêt : la rapidité, le gameplay et les graphismes. Si bien qu'au final, Crash 3 ne ressemble en rien aux titres précédents, techniquement parlant.» Vous voulez des exemples ? Ils sont multiples et variés. Ainsi, lorsque Crash ou Coco, sa petite sœur, chevauche un ours ou un tigre sur la grande muraille de Chine, il est possible d'accélérer le rythme de la course - et par conséquent le nombre d'images par seconde - pendant une durée infinie. Pas de clipping, des polygones à la pelle, des couleurs chic et choc et aucun ralentissement. «Treize personnes dont un ancien programmeur/designer sur M2 de 3DO ont retravaillé le moteur 3D», explique Jason. A l'écran, cela se traduit par un graphisme d'une beauté surprenante. Cette fois, lorsque Crash se balade dans des niveaux à ciel ouvert, le joueur voit aussi loin que porte la vue. Crash traverse le temps et les époques, assisté de sa cadette. Le Moyen Age, la Chine des samouraïs et bien d'autres niveaux attendent le plus véloces des bestiaux de la PlayStation. «De plus, Crash peut désormais enfiler palmes et tuba pour nager à 20 000 lieux sous les mers, emprunter un sous-marin et se servir d'armes pour se débarrasser d'ennemis trop agressifs.» Du tout bon et du tout cuit. Affaire à suivre.



Un troisième
épisode qui
innove à
nouveau
techniquement
Exceptionnel



achetez vendez CYNER J

aux meilleurs prix

Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports
Près de chez vous !

X64

BONJO & NAZOOIE

- AIX EN PROVENCE CYNER-J
- CHERBOURG CYNER-J
- COUTANCES CYNER-J
- DRAVEIL CYNER-J
- ETAMPES CYNER-J
- LA ROCHELLE CYNER-J
- LESNEVEN CYNER-J
- LIMOGES CYNER-J
- LYON CYNER-J
- MARMANDE CYNER-J
- MARSEILLE JEUX ACTUELS
- MONTBELLARD CYNER-J
- MORCENX CYNER-J
- NICE CYNER-J
- ORLEANS CYNER-J
- ROYAN CYNER-J
- ROCHEFORT CYNER-J
- SAINT CHAMOND CYNER-J
- ST FRANCOIS LA GUADELOUPE CYNER-J
- VIENNE CYNER-J
- RABAT-MAROC CYNER-J

- 36, rue Mignet - 13100
- 49, rue Grande Rue - 50100
- 5, place de la Poissonnerie - 50200
- 296, av. H. Barbusse - 91210
- 11, av. de la Libération - 91150
- 24 bis, rue du Minage - 17000
- 11, rue Notre Dame - 29260
- 35 bis, av. Garibaldi - 87000
- 3, quai Jules Courmont - 69002
- 8 bis, allée Gambetta - 47200
- 159, rue de Rome - 13006
- 43, rue Clémenceau - 25200
- 18, place Aristide Briand - 40110
- 256, av. de la Californie - 06200
- 50, rue du Faubourg Bannier - 45000
- 15, rue Jules Verne - 17200
- 127 bis, rue Thiers - 17300
- 13, rue Victor Hugo - 42400
- Rue Schoelcher - 97118
- 25, rue Joseph Brenier - 38200
- Galerie Kays Agdal

04 42 23 27 66

- 02 33 53 35 17
- 02 33 45 68 95
- 01 69 03 45 70
- 01 60 80 17 47
- 05 46 50 56 96
- 02 98 21 09 93
- 05 55 10 97 97
- 04 78 37 15 13
- 05 53 20 88 13
- 04 91 48 56 92
- 03 81 94 93 95
- 05 58 04 19 68
- 04 93 71 55 71
- 02 38 62 65 55
- 05 46 38 81 00
- 05 46 99 81 25
- 04 77 29 10 23
- 05 90 88 42 63
- 04 74 53 55 63
- 21 27 77 11 19

PSX

REAL BOUT 2



PSX

HEART OF DARKNESS



PSX

COLIN MCRAE RALLY



PSX

ISS PRO



Vous êtes un

professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul,
vous souhaitez rejoindre notre enseigne
ou ouvrir un magasin dans votre ville.

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain
- pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service
Développement au **05.46.99.81.25**

VIVEZ VOTRE PASSION

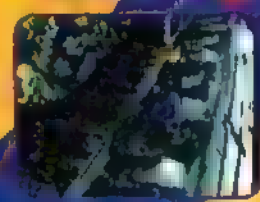
PSX

X-FILES



PSX

OVER BLOOD 2



PSX

ROAD RASH 3D



CD ROM PC

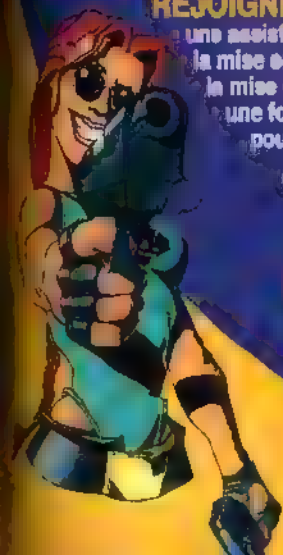
SATURN

PLAYSTATION

NINTENDO 64

Tous vos jeux

CYNER J





ATLANTA 98
Plate-forme



EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 98

Rayman a fait une entrée remarquée dans l'univers du jeu vidéo, mais sa suite s'est longtemps faite attendre. Cela en valait-il la peine ? Il semblerait...

RAYMAN 2

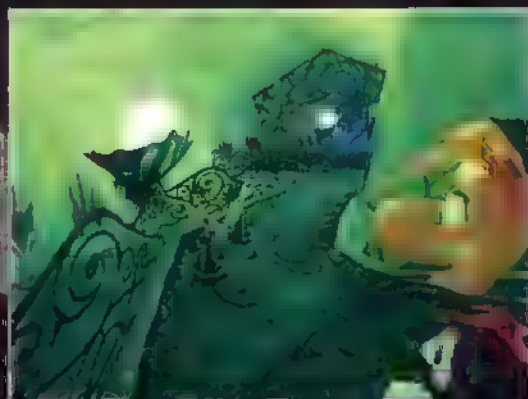
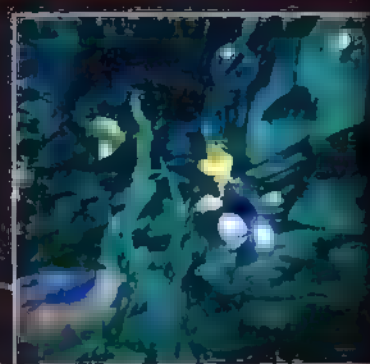


■ Rayman n'a décidément pas de chance : tous ses amis se sont fait capturer par une bande de robots-pirates sans vergogne. Courageux et volontaire, notre héros ne s'en laisse pas compter et il se lance à l'assaut des trois mondes du jeu avec une hargne méritoire. Une dizaine de maps différentes vous attend, et vous pourrez interagir avec certains éléments du décor. En cherchant bien, vous découvrirez même certains niveaux cachés.. Bénéficiant d'une difficulté progressive, ce nouvel épisode fait penser au premier Rayman, la 3D en plus. Rayman est capable d'effectuer un certain nombre d'actions, à la base (il vole, il nage, il escalade et contrôle son poing magique...) mais il en acquiert d'autres en délivrant ses amis. Du déjà vu, certes, mais la recette fonctionne toujours aussi bien. Les personnages que vous croisez, amis ou ennemis (un peu plus souvent ennemis, quand même...), possèdent une intelligence artificielle propre, qui leur permet d'être autonomes. Observez-les bien avant de choisir votre réaction. Graphiquement très réussi, Rayman 2 se révèle très agréable à regarder et il fait souvent profiter d'effets assez inédits (morphing, déformation, effet de miroir...). Au niveau de l'ambiance sonore, plus d'une heure de musiques originales viendront rythmer votre progression. Rayman 2 semble au final avoir pas mal d'atouts de son côté et il devrait faire suite au premier épisode avec brio. A noter qu'une sortie sur Dreamcast est d'ores et déjà envisagée chez Ubi Soft.



Trouvez votre sortie pour échapper à cette chaleur étouffante.

Rayman se met à la 3D, et ça lui réussit !



Effets de transparence, de lumière... Tout y passe dans Rayman.



EDITEUR : MIDWAY
GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : FIN 98

ATLANTA 98



GEX 64

ENTER THE GECKO

■ A vrai dire, peu de différences entre cette version N64 et la version PlayStation. Les graphismes (réussis) ont le même rendu et les niveaux sont identiques, seul le moteur 3D nous a paru un chouïa moins performant mais bon, rien n'est définitif. Rappelons que ce Mario-like se démarque des autres productions du genre par son ambiance parodique, chaque univers faisant référence à un film, une série TV ou un acteur connu. Plutôt sympa à jouer, maniable, on pourra toutefois reprocher à ce titre ses niveaux un peu vides et un rythme pas toujours très soutenu. Un produit intéressant bourré d'humour mais destiné avant tout aux plus jeunes d'entre vous ou aux néophytes de la plate-forme.

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : COURSE
DISPONIBILITE : AOUT 98



IGGY'S RECKIN' BALLS

■ A mi-chemin entre le jeu de courses et le jeu de plates-formes, ce titre super strange à l'esthétique pour le moins surréaliste vous invite à prendre le contrôle de balles en caoutchouc possédant deux globes oculaires et une bouche dans une ambiance 100 % Roger Rabbit, sur une centaine de circuits verticaux délirants ressemblant à des montagnes russes. Plus concrètement, Iggy's Reckin' Balls pourra, à l'instar de Mario Kart se jouer à 4 simultanément et proposera des tonnes de power-up cinq modes de jeu originaux et des contrôles très intuitifs. Un soft pas n'interessant bénéficiant d'un moteur 3D convaincant qui s'annonce convivial et fun. Wait and see...





ATLANTA 98
Plate-forme

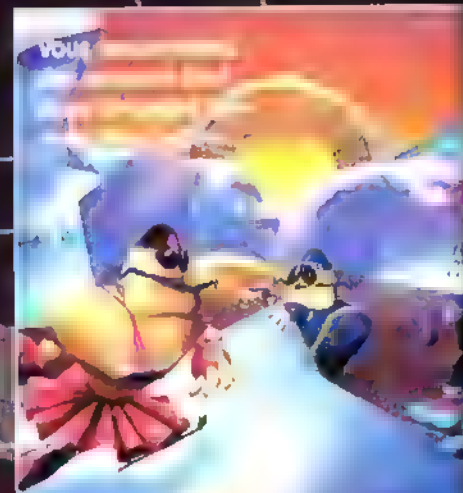
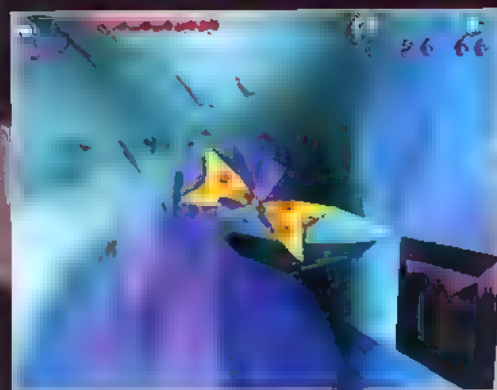


EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 98

Développé parallèlement à Rayman 2, Tonic Trouble est l'autre gros jeu de plates-formes d'Ubi Soft pour 98.

TONIC TROUBLE

■ Ed, un petit extra-terrestre naïf et au sourire désarmant, doit sauver le monde d'une catastrophe causée par sa seule maladresse. Alors qu'il rentrait d'une mission d'exploration galactique, il a laissé naïvement tomber de son vaisseau spatial une mystérieuse canette sur la Terre. Les végétaux se sont alors transformés en tueurs frénétiques, les éléments se sont déchaînés... Et, pour couronner le tout, la canette est tombée entre les mains de Grogh l'affreux, qui tente d'en profiter pour devenir le maître du monde, vieux rêve inassouvi... Ed est alors condamné à réparer sa faute et est, pour cela, envoyé sur la Terre afin de récupérer l'objet de tous les désastres. Si le scénario est aussi débile, ce n'est pas par hasard mais par souci d'homogénéité car tout le jeu est ainsi. Tonic Trouble est atypique, amusant, dérangeant, bref à part. Dès le départ, dès que vous aurez vu la tronche du héros, vous aurez déjà tout compris. Ce titre ne peut pas être comme les autres. Ici quinze niveaux vous attendent habités par une quarantaine de personnages et créatures différents aussi bien qu'étranges. A l'instar de Rayman 2, ils possèdent une intelligence artificielle propre et sont autonomes. Les décors dans lesquels vous allez vous balader sont riches en détails et se révèlent graphiquement assez impressionnants. Différentes armes sont certes disponibles puisque vous pouvez récupérer en particulier un bâton magique dont vous découvrirez toutes les capacités au fur et à mesure de votre progression. Toutefois Tonic Trouble n'est pas réellement axé sur le combat mais davantage sur l'exploration et la résolution d'énigmes. Ed est capable, à cet égard, d'effectuer une large panoplie d'actions. Il peut ainsi courir, sauter, nager, s'accrocher à un mur, escalader une paroi, se tenir à une corde, pousser ou porter des objets... Il est même capable de se déguiser ! Cet extra-terrestre semble décidément avoir de la ressource et pourrait bien créer la surprise en fin d'année.



Un héros
atypique
pour
un jeu
totalement
délirant

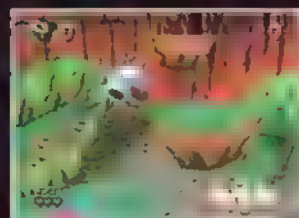
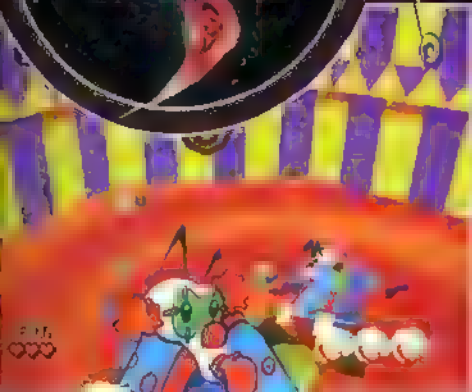


Plus forme
ATLANTA 98



EDITEUR : HASBRO
GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : NOV. 98

GLOVER



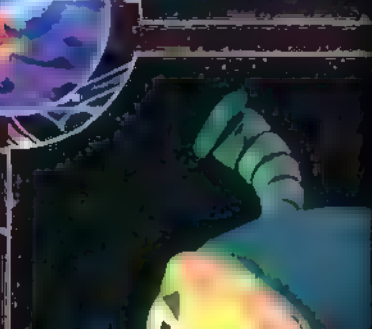
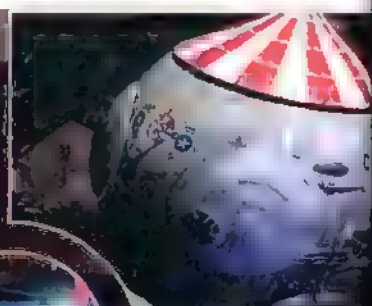
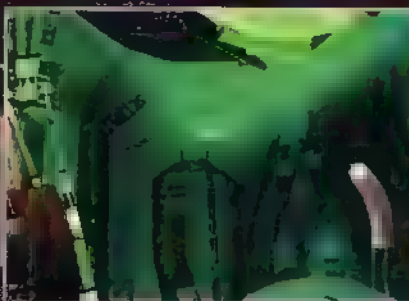
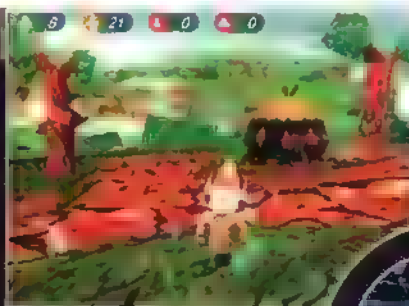
■ Pour son premier titre N64, Hasbro Interactive (Monopoly, Risk) joue la carte de l'originalité en refusant de suivre la tendance du moment sur cette machine (préparez-vous à bouffer du Mario-like !). Mix surprenant de plates-formes, de puzzles et d'énigmes, Glover vous glisse dans la «peau» d'un gant aux aptitudes multiples qui devra explorer 30 niveaux entièrement en 3D répartis sur 6 univers thématiques assez classiques (Atlantis, Préhistoire, Maison Hantée...) afin de réunir sept cristaux magiques dont l'équilibre de la planète dépend. Croisons les doigts pour que ce gant ne se comporte pas comme une moufle à l'écran !

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : NOV. 98



SPACE CIRCUS

■ Ambiance décalée façon Tex Avery, références cinématographiques et maelstrom de couleurs psychées, tels sont les ingrédients de ce Mario-like visuellement délirant au moteur de jeu très prometteur. Vous allez y incarner Starshot, un des membres du Space Circus dont la mission va consister à contrecarrer les plans du Virtua Circus et de son terrible boss tout au long de sept immenses niveaux non linéaires au gameplay hyper varié. A ce stade du développement, ce titre signé Infogrames nous a laissé une très bonne impression et nous devrions par conséquent vous en reparler très prochainement. A surveiller de près donc malgré l'exaspérante profusion de titres de ce type sur cette bécane.



01:27

Votre pire ennemi : le chrono



02:57

Chaque seconde compte

Chaque virage, chaque dérapage, chaque frein
à main peut vous faire gagner un temps précieux.

Boue, neige, pluie, sable, casse,
autant d'obstacles à vos temps scratch.

Votre voiture, votre copilote et vous
...pour 52 étapes virulentes à travers 8 pays.

Contre tous les autres.

Contre le chrono.

- Pour la première fois, les voitures se salissent progressivement
- Gestion apparente des impacts sur chaque véhicule
- Etapes "Super-Spéciales" pour des face-à-face acharnés
- Ecole de pilotage de Colin McRae
- Graphismes, jouabilité et maniabilité inégalés jusqu'ici.

C'est une pure Simulation

PAR LES CREATEURS DE TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

JOYPAD

"Simulation très
ambitieuse"

PLAYSTATION MAGAZINE

"La référence sur PlayStation"

CD CONSOLES

"Conduite très réaliste
circuits de qualité"



C'est vraiment un volant que vous voulez?

COLIN McRAE

RALLY

www.colinmcrare.com



Codemasters

PC
CD
ROM
Windows 95

La version PlayStation est compatible avec la manette

DUAL SHOCK



ATLANTA 98

NINTENDO 64



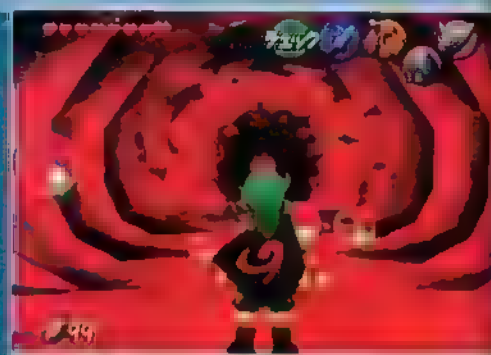
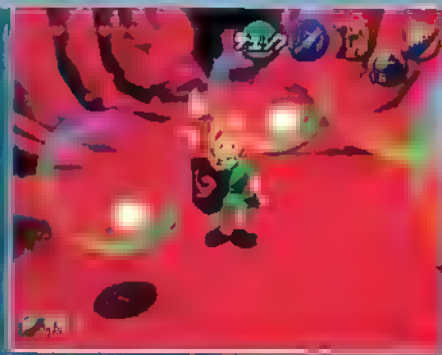
EDITEUR : NINTENDO
GENRE : AVENTURE
DISPONIBILITE : NOËL 98

C'est marrant, mais Nintendo se vantait lors de l'E3 d'avoir, avec Zelda 64, le jeu le plus attendu de tout le salon. Même si c'est vrai, il est plutôt de mauvais goût de nous rappeler qu'on attend ce brou depuis maintenant 2 ans. Non ?

ZELDA 64

OCARINA OF TIME

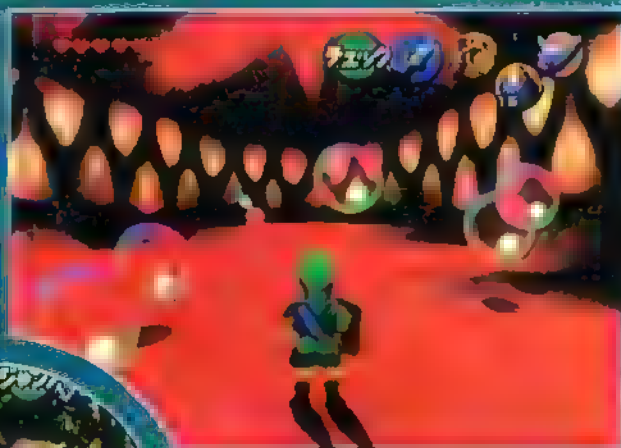
■ Voici le prochain grand jeu de Nintendo, celui le plus attendu de toute l'histoire de la console selon l'éditeur, d'ailleurs. Et on aurait de bonnes raisons de le croire, au vu de ce qui était présenté sur le salon. Comme toujours, le produit Zelda est un concept vendeur qui sait, par ses diverses innovations et sa réalisation technique bluffante, charmer tous les joueurs. Pour commencer, le système a ici été considérablement étudié pour que même les débutants ne se perdent pas dans un univers en 3D très vaste. Les déplacements, par exemple, peuvent se faire par rapport à une cible qu'on sélectionne avec le bouton Z. Une fois la cible choisie, Link se tournera vers elle afin de pouvoir la frapper ou la courir après sans devoir se soucier de rester bien en face de l'ennemi. La caméra elle aussi est dynamique, et, comme pour Mario, les angles de vue donnent au produit une impression de dynamisme maximum sans jamais gâcher la visibilité, ce qui malheureusement arrive trop souvent dans ce type de jeux. Autre point fort : l'animation de Link qui est tout simplement splendide. Il est capable d'effectuer une douzaine d'actions comme courir, monter à cheval, marcher à reculons alors qu'il frappe, attraper en plein vol un boomerang ou encore accomplir sa célèbre attaque tournaute qui a déjà fait le bonheur des joueurs de Zelda 3. Le tout avec un réalisme et une fluidité déconcertante.



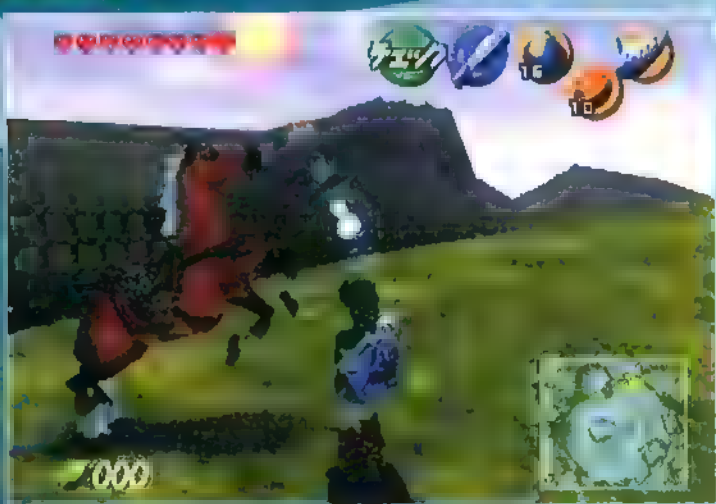
ZELDA 64, LE JEU PARFAIT POUR NOËL

S'étendant sur une cartouche de 256 Megabits, la plus grosse jamais produite pour la N64, Zelda se présente comme un jeu hyper complexe et extrêmement long. Le scénario vous demande de rassembler trois cristaux, plus l'ocarina du temps, le trésor le plus précieux du monde d'Hyrule. Chacun des cristaux étant détenu par une race, vous devrez, à chaque fois, changer de monde pour vous en procurer un. A cela s'ajoute les quêtes sous-jacentes présentes comme dans chacun des épisodes de la série. Selon Miyamoto, le jeu serait l'un des plus longs et des plus vastes qu'il aurait jamais créé. Et

preuve en est lorsqu'à l'occasion d'une partie il est possible de se perdre en plein champ et de marcher dix minutes pour rejoindre le village le plus proche. Imaginez tout ce que peut renfermer un monde aussi vaste ! Grande nouveauté de ce volet : la fée gardienne. Cette petite fée qui accompagnera Link tout au long de son périlleux voyage sera à la fois son infirmière personnelle et son copilote. C'est elle qui aidera le joueur à progresser en lui prodiguant des conseils, des soins, et qui apportera un peu de magie. Autre élément important qui permet de doubler la durée de vie du jeu : les voyages dans le temps. Comme le précise le titre, votre Ocarina vous permet de vous déplacer dans l'espace temporel, offrant ainsi la possibilité de jouer deux personnages plus ou moins différents, à savoir Link adulte ou bien Link enfant.



Une réalisation
fantastique et des
mises en scène d'un
dynamisme prodigieux





ATLANTA 98



EDITEUR :

EIDOS

GENRE : AVENTURE/ACTION

DISPONIBILITE : FIN 98

On espérait l'annonce d'un nouveau Tomb Raider sans trop y croire, et pourtant, les informations et les photos ont filtré. Voici en gros à quoi les amoureux de Lara peuvent désormais s'attendre...

TOMB RAIDER

III

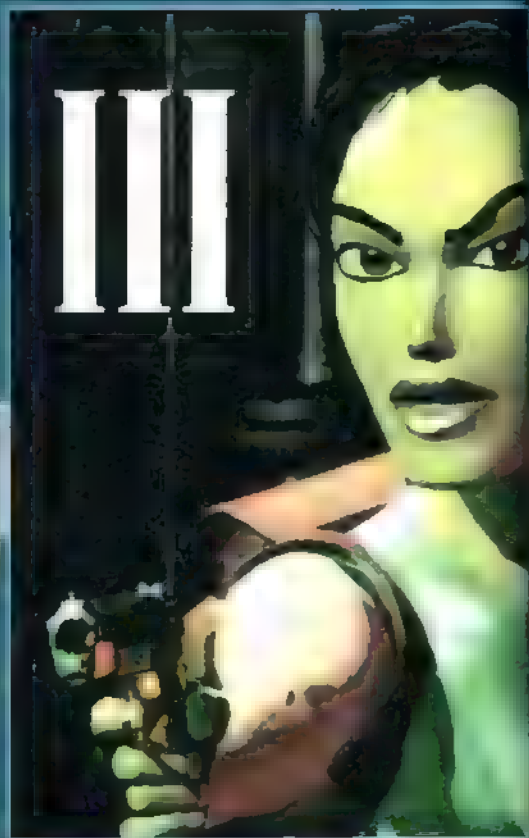
■ La sortie d'un nouveau Tomb Raider était prévue, mais jusqu'à présent les rumeurs laissaient entendre qu'un épisode intermédiaire sortirait entre TRII et TRIII. Une espèce de Tomb Raider II et demi, avec de nouveaux niveaux mais une technologie toujours basée sur le même moteur 3D. Un titre à même de faire patienter les foules en attendant que TRIII, que les gens de chez Eidos annonçaient comme une véritable révolution, ne profite des toutes dernières technologies. Eh bien non ! TRII et demi devient TRIII et le manque relatif de patience dont fait preuve Eidos pour sortir ce titre trahit une politique commerciale dont le but est la rentabilité. Sorti de là, ce titre semble bourré de qualités et il devrait satisfaire le plus grand nombre. C'est en tous cas à espérer car les fans seront sans pitié avec un jeu bâclé. Le soft est dans un premier temps prévu sur PC - les photos qui illustrent ces pages sont tirées d'une version 3Dfx - mais il n'est pas du tout impossible que la version PlayStation arrive simultanément. Nous nous sommes dit que même dans le doute, il aurait été dommage de ne pas vous en faire profiter...

CE QU'ON SAIT POUR L'INSTANT

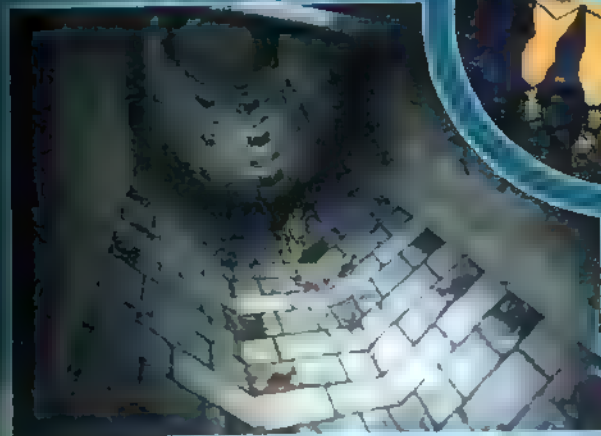
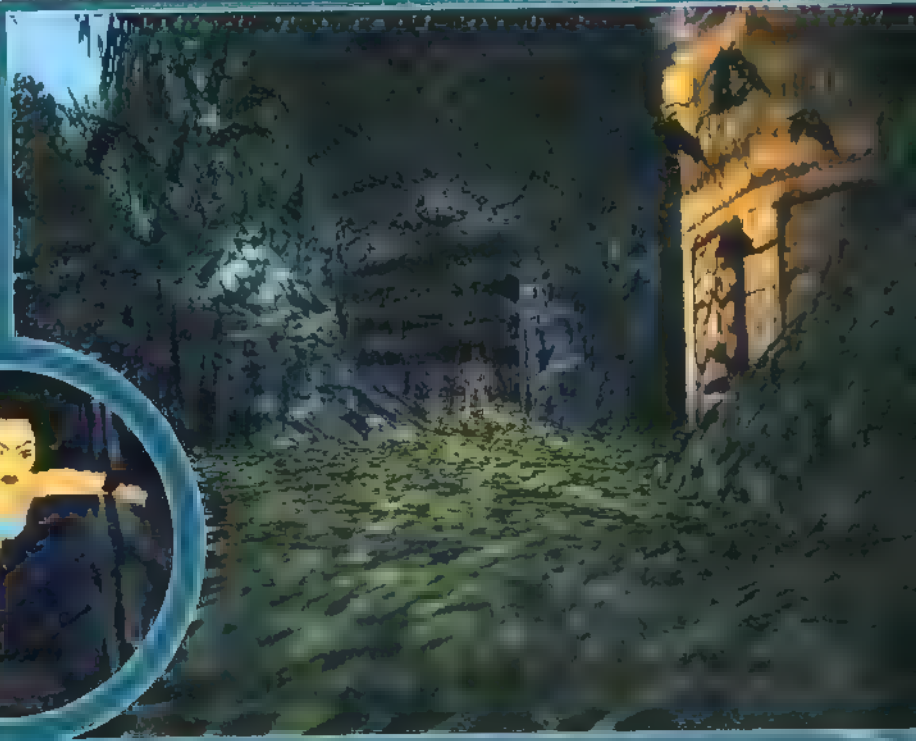
Parmi les nouveautés incluses dans TRIII, il est bon de signaler que la palette de mouvements de Lara a été quelque peu élargie (elle est désormais capable, par exemple, de nager en crawl ou bien d'effectuer un super saut en prenant beaucoup d'élan). Cinq nouveaux stages, divisés en trois niveaux



(ce qui nous fait quinze lieux à explorer en tout) vous attendent. On sait que parmi les lieux à explorer sont inclus Londres, un désert en Inde et certaines îles du Pacifique Sud. Vous pourrez vous essayer à chacun de ces stages dans l'ordre qui vous plaira et découvrirez, en les explorant, de nouveaux véhicules (on ne connaît pour le moment qu'un seul d'entre eux : le kayak). De nouvelles armes pourront également être utilisées (par exemple, vous pourrez vous servir d'un couteau, et ce, que vous soyez à terre ou bien sous l'eau) Au niveau de l'intelligence artificielle des personnages et animaux rencontrés dans le jeu, de gros progrès sont en cours afin que le jeu paraisse plus réaliste. Dans TRIII, apparemment, Lara sera prise entre deux camps qui se livrent une guerre. Selon les actions qu'elle décidera d'effectuer, les membres de ces factions agiront de façon diverse à son



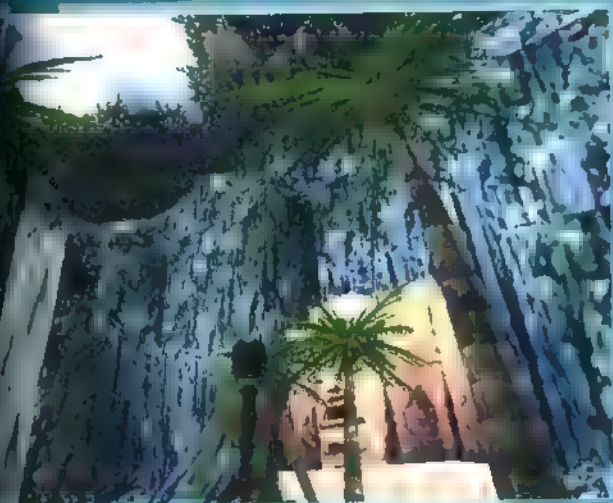
égard, et cela influera en fin de compte sur le déroulement entier du jeu. Du côté de la faune, sachez qu'un tigre, par exemple, ne vous attaquera plus de façon automatique. Il pourra vous observer, tourner autour de vous... Comme dans la réalité. Plus fort encore. Si vous tuez le membre dominant d'un groupe (le chef de file d'une meute de lions par exemple), vous ferez battre en retraite le gros de la troupe qui mettra quelque temps à se réorganiser. Bref, si TRIII ne franchit pas le saut technologique qu'on espérait il promet toutefois d'être mieux réalisé, avec notamment moins de bugs d'affichage et une attention toute particulière portée à l'environnement (nuages plus ou moins menaçants, rendu de l'eau encore meilleur...). Dommage toutefois que ce Tomb Raider III ne soit pas un épisode véritablement nouveau. En cédant à la facilité, Eidos risque de décevoir les fans.



Tomb Raider III utilise

encore l'ancien moteur 3D.

Les véritables nouvelles technologies profiteront en fait à Tomb Raider IV...





ATLANTA 98



EDITEUR : THQ
GENRE : ACTION/AVENTURE
DISPONIBILITE : FIN 98



RUGRATS

■ Ce titre mettant en scène les adorables bambins éveillés de Rugrats, une série animée dont la qualité et le succès ont été récompensés cette année par un Emmy Award est un jeu d'action/aventure assez classique à la troisième personne (comme Tomb Raider, quo.). Développé par N-Space pour THQ (à la 1), ce petit jeu au design vraiment original s'adresse principalement aux jeunes joueurs et proposera une vingtaine de niveaux inspirés évidemment des épisodes de la série. Les graphismes sont fidèles à l'esprit de l'animé, l'humour est au rendez-vous, reste à savoir maintenant si l'aventure proposera quelque chose de vraiment nouveau.



EDITEUR : BLAM!
GENRE : AVENTURE
DISPONIBILITE : FIN 98



MONKEY HERO

■ Développé par une boîte peu connue du monde des jeux vidéo, Monkey Hero est un jeu d'aventure vu de haut à la Zelda mettant en scène un personnage de la mythologie chinoise. Vous êtes donc un petit singe armé d'un bâton qui devra rétablir la paix sur trois mondes élaborés en vraie 3D. Le titre sera plutôt orienté vers l'arcade que vers la simulation à la FFVII puisque les combats s'effectueront en temps réel. Bien sûr, il vous faudra aussi beaucoup de cervelle pour résoudre les différentes énigmes liées aux donjons. En clair, Monkey Hero sera le nouveau Zelda de la PlayStation (après Alundra) et sera attendu au tournant par les fans de RPG.



6 NOUVEAUX MAGASINS / AU TOP DES NOUVEAUTES

AVIGNON BEZIERS BOBIGNY BOURGES PARIS POINTE-A-PITRE

VIRTUA

JEUX VIDEO

NEUF OCCASION

RACHAT CASH
DE VOS JEUX EN BON ETAT
SANS DECOTE

**ESSAI DE JEUX
GRATUIT**

**OCCASIONS
70% MOINS
CHER !**

**NOUVEAUTES
EN AVANT PREMIERE
CHOIX GEANT**



VIRTUA

UNE CHAINE DE PROS INCONTOURNABLE

- VIRTUA AVIGNON**
C.Cial CAP SUD
84000 AVIGNON
Tél 04 90 87 00 77
- VIRTUA BEZIERS**
C.Cial GEANT
34500 BEZIERS
Tél 04 67 11 08 50
- VIRTUA BOBIGNY**
C.Cial Bobigny 2
93000 BOBIGNY
- VIRTUA BOURGES**
9 rue Mirebeau
18000 BOURGES
- VIRTUA BORDEAUX**
C.Cial Rive Droite
33310 LORMONT
Tél 05 56 35 21 18
- VIRTUA CANNES**
141 rue d'Antibes
06400 CANNES
Tél 04 93 38 01 73
- VIRTUA COMPIEGNE**
10 rue des Bonnetiers
60200 COMPIEGNE
Tél 03 44 38 06 40
- VIRTUA FREJUS**
C.Cial Continent
83480 PUGETIARGEN
Tél 04 94 81 55 05
- VIRTUA LA ROCHELLE**
59 Quai Valin
17000 LA ROCHELLE
Tél 05 46 34 74 80
- VIRTUA LEVALLOIS**
19 rue du Président M
92300 LEVALLOIS
Tél 01 47 37 07 88
- VIRTUA MONTIGNY**
C.Cial Continent
89370 MONTIGNY-
LES-CORMELLES
Tél 01 39 97 16 98
- VIRTUA NICE EST**
C.Cial Carrefour TNL
06000 NICE
Tél 04 93 55 49 03
- VIRTUA NICE OUEST**
C.Cial Carrefour Lingos
Route Nationale 202
06200 NICE
Tél 04 93 29 83 77
- VIRTUA PARIS**
111 av. Victor Hugo
75116-PARIS
Tél 01 47 55 18 76
- VIRTUA POINTE-A-PITRE**
11 rue Gambetta
97110 POINTE-A-PITRE
- VIRTUA RENNES**
3 rue St Melaine
35000 RENNES
Tél 02 99 38 69 02
- VIRTUA ST-NAZAIRE**
62 av. de la République
44500 ST NAZAIRE
Tél 02 40 65 55 89
- VIRTUA TOULOUSE**
C.Cial 51-Gravier
31000 TOULOUSE
Tél 05 61 21 03 54

POUR
PLUS D'INFORMATIONS
OUVERTURE EN AOUT 98
VIRTUA ?
CANNES
Tél 04 93 38 01 13



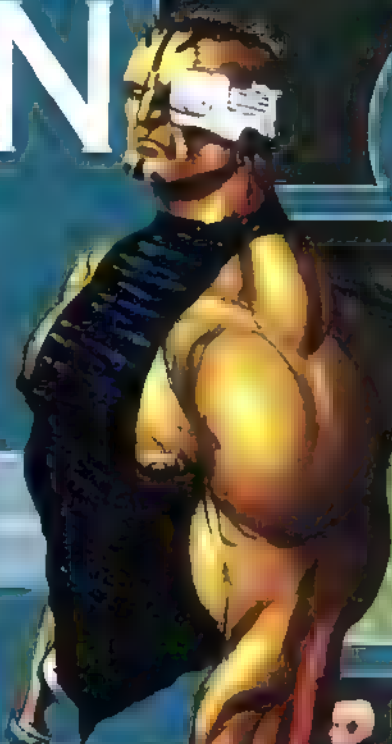
ATLANTA 98



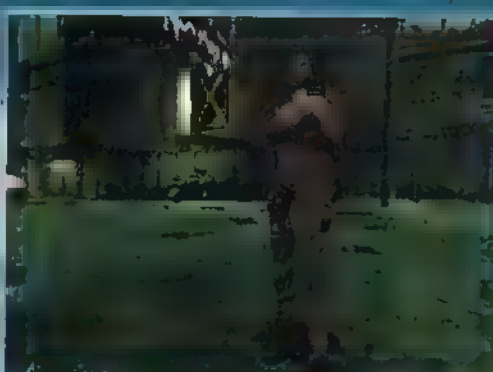
EDITEUR : EIDOS
GENRE : AVENTURE
DISPONIBILITE : FIN 98

C'est l'équipe française Quantic Dreams, découverte par PlayStation Mag, qui développe ce soft d'aventure particulier qu'est Omikron. La version PlayStation n'est malheureusement pas très avancée, mais son potentiel est indéniable.

OMIKRON



■ Toutes les photos de cette page sont issues de la version PC, et nous n'avons pu voir tourner que le modèle du personnage pour la version PlayStation. Cela dit, nous sommes en présence d'un projet ambitieux qui bénéficie d'une recherche graphique poussée et d'idées intéressantes. Entré dans un univers parallèle au sein de la ville d'Omikron, vous devrez prendre possession d'un de ses habitants, afin de poursuivre un prince-démon du nom d'Astorath qui collectionne les âmes sans accord préalable... L'univers futuriste en 3D temps réel veut proposer une liberté de mouvement inégalée où se mêleront phases d'aventure, de combats, de courses, avec une ambiance travaillée et un monde homogène où de nombreux personnages vaquent à leurs occupations. Pour la première fois, les visages des protagonistes sont motion capturés, et lorsque vous mourez, vous vous réincarnez simplement dans la peau du dernier personnage que vous avez touché ! Les possibilités offertes semblent donc particulièrement mirobolantes, mais il reste à savoir si la version PlayStation, à son niveau, bénéficiera d'une réalisation aussi soignée que sa grande sœur sur PC (photos version PC)



La
réincarnation
marquée par la
french touch !

EDITEUR : KONAMI
GENRE : ACTION/RPG
DISPONIBILITE : MARS 99

NINTENDO 64

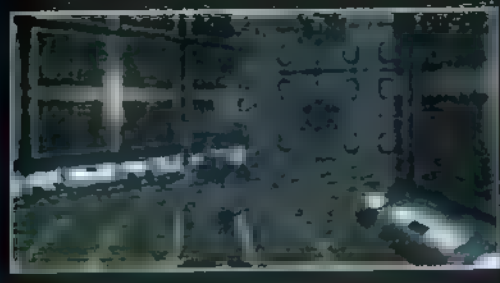


ATLANTA 98

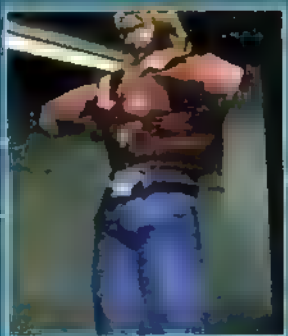


Tout le monde parlait d'Hybrid Heaven comme d'un Metal Gear sur N64, alors qu'en fait plus le jeu se développe et plus il s'en éloigne.

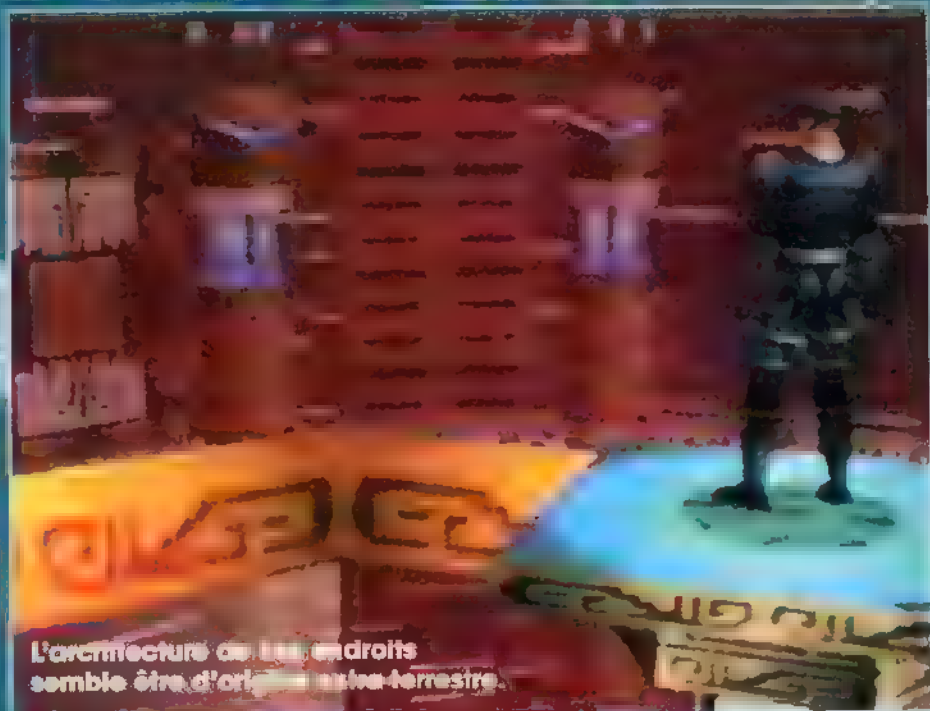
A quoi s'attendre dans ce cas ?



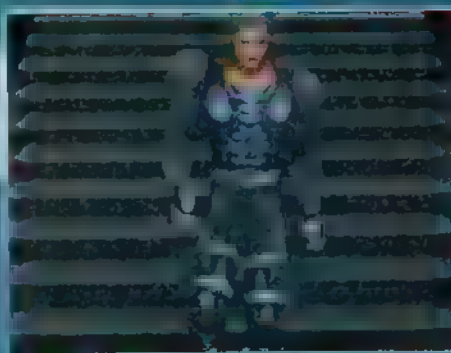
HYBRID HEAVEN



■ Présenté en vidéo par Konami sur son gigantesque stand rempli de hits, Hybrid Heaven ne dépareille point avec sa motion capture de qualité sur N64. Le scénario du jeu se veut dans l'air du temps avec son lot de catastrophes naturelles. Le gouvernement américain a encore une fois voulu jouer avec la nature et a imaginé une race de super soldats dans sa station spatiale. Une fois les créatures de la mort créées et poussées jusqu'à maturité, l'idée était de les ramener sur Terre sous haute surveillance. Mais vous connaissez les aléas et autres caprices de matos : c'est toujours meilleur de se planter au moment où l'humanité n'en a pas besoin. Voilà donc la navette partie pour s'écraser en plein milieu des Etats-Unis avec à son bord une cargaison de monstres féroces et terriblement puissants. Pour les arrêter, une seule solution : envoyer un groupe d'intervention spécialisé. Vous incarnez cette équipe d'intervention avec brio et évoluerez dans de gigantesques espaces en 3D à la manière d'un classique action-RPG. L'intrigue se déroule en deux parties : la première vous lance dans l'exploration des divers lieux et la seconde dans un mode combat qui vous propose des menus d'action que vous sélectionnez avant de voir le résultat en 3D à l'écran. Au niveau de la réalisation, Hybrid Heaven possède beaucoup de qualités. La première d'entre elles est une réalisation d'un niveau assez élevé avec des graphismes fins et colorés. La séquence de démonstration qui était présentée dans le métro de New York par exemple mettait en avant des graphismes détaillés et d'un réalisme criant. L'animation (ou du moins ce que nous avons pu en voir) n'était pas non plus en reste, et les divers personnages du jeu étaient fluides et réalistes au possible, grâce à, je le répète, une motion capture d'une qualité incroyable. Possédant en outre un scénario intéressant qui évolue tout au long du jeu et une intrigue passionnante sur fond de scandale politique, Hybrid Heaven promet d'être l'un des gros titres de la Nintendo 64 lors de sa sortie prévue pour le mois de mars 1999. Attendez-vous jusque-là ?



L'architecture de ces endroits semble être d'origine extra-terrestre.



Hybrid Heaven n'est finalement pas le Metal Gear de la N64



Une porte qui semble réticente à l'ouverture.



ATLANTA 98

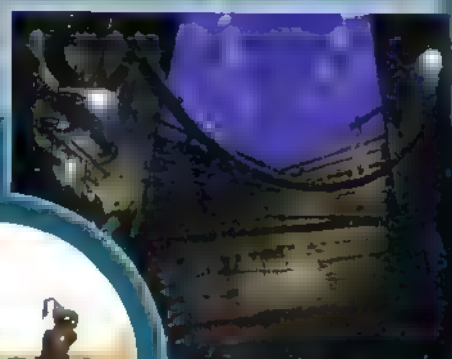
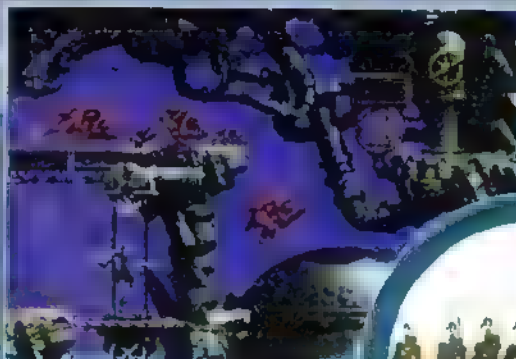
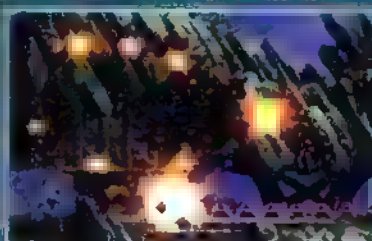


EDITEUR : GT INTERACTIVE
GENRE : AVENTURE
DISPONIBILITE :
OCTOBRE 98

Il pète, fait des bourps à l'aveugle la bouche, rit vert, court, saute, se fait
beaquer en tout cru par les Sligs et les Glukkons. Oui, c'est bien
d'Abe, digne sauveur de
l'univers, dont il s'agit.
Il est de retour !

L'EXODE D'ABE

■ Pour ceux qui auraient manqué une étape (nous avons parlé de L'Exode d'Abe dans notre précédent numéro), voici le topo. Cette suite commence directement à où la première quête prend fin. Abe se trouve aux côtés du shaman Mudokon en train de célébrer son succès. Si cette scène cinématique est de toute beauté, ce qui suit l'est davantage encore. Dans l'euphorie, Abe chute du piédestal sur lequel il parade fièrement et, une fois dans les vapes, voit ses ancêtres lui adresser la parole. Ces derniers lui demandent instamment de se rendre dans une nouvelle RuptureFarm tenue par les Glukkons. Cette usine fabrique un breuvage spécial constitué d'une part de larmes de Mudokons mais aussi d'os broyés de Mudokons décédés puis déterrés. Glaque ! « Cette "exode" nous a certes permis d'exploiter un scénario inédit, précise Lorne Lanning d'Oddworld Inhabitants, mais encore de renforcer la personnalité d'Abe et de ses congénères. » Résultat : Abe dirige plusieurs Mudokons à la fois. Il peut leur assener des coups de poings, s'excuser, s'il a fait une bêtise, en leur tapant sur l'épaule et péter - oui, oui ! - de sorte à laisser échapper un gaz aussi malodorant qu'explosif ! « En outre, non seulement Abe dispose des pouvoirs acquis lors de la première aventure mais il aura la possibilité d'en maîtriser de nouveaux en progressant. Avec le temps, il pourra ainsi posséder un Scrab, un Slig voire un Glukkon ! » Graphiquement de nouveaux lieux ont été modélisés, plus soignés, plus baroques que précédemment. En clair : ça tue ! Jeu de plates-formes à énigmes bourré de rebondissements et de vraies - j'insiste - nouveautés. L'Exode d'Abe plaira sans conteste aux fans de la bestiole. Peut-être parviendra-t-il également à convaincre les joueurs qui n'avaient pas encore accroché tant, dans cette suite, l'originalité et l'humour sont au rendez-vous. « Abe 2 n'est pourtant qu'un petit avant-goût de ce que nous préparons comme titres pour les futures consoles de jeux telles que la Dreamcast de Sega, confie Lorne. Lorsque, dans un an et demi, vous verrez Munch's Oddysee, vous tomberez des nues ! »



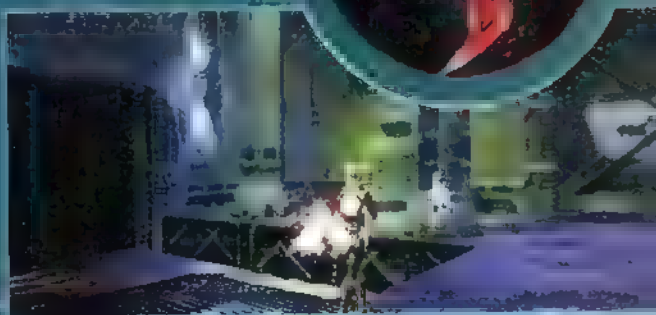
EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : AVENTURE/ACTION
DISPONIBILITE : NOËL 98



ATLANTA 98

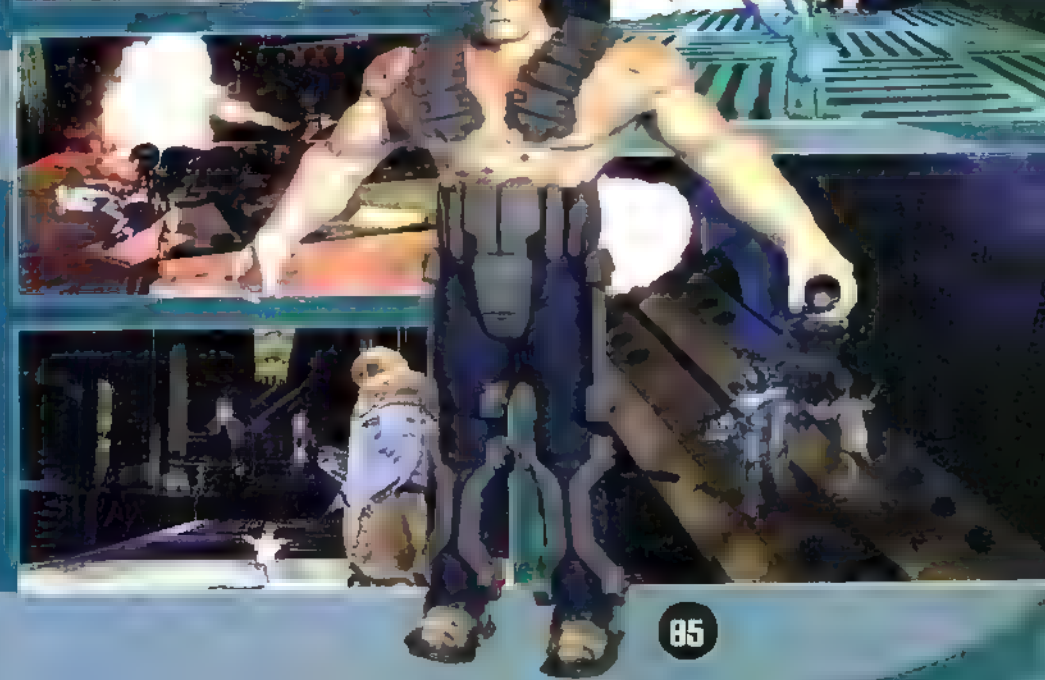
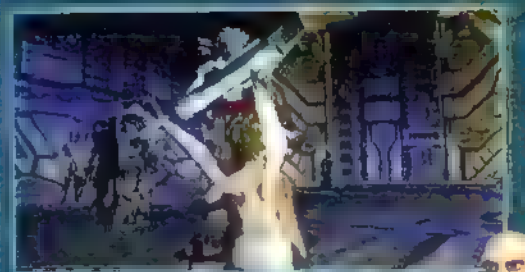
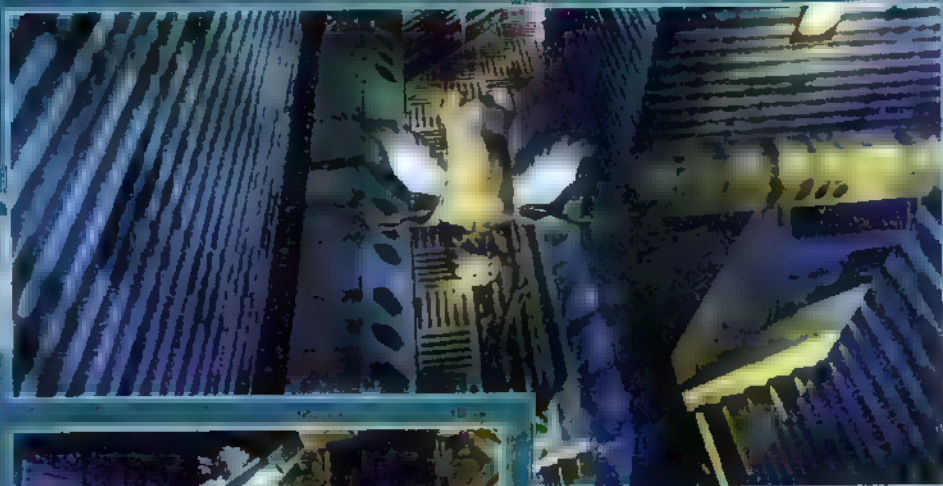


On vous en a déjà parlé, c'est le projet le plus ambitieux du père Perry. Bourré de nouvelles technologies, d'idées intéressantes et de surprises, Messiah est tellement enthousiasmant que Wild 9 en a pris un retard considérable.



MESSIAH

■ Pour ce qui est du scénario, Messiah n'a rien de révolutionnaire, bien au contraire : on reprend le thème éculé de la bataille entre le Mal et le Bien, une apocalypse qui se fait de plus en plus pressante, un messie chargé de sauver le monde, et c'est parti. En revanche, pour ce qui est du concept et de la technique, c'est une autre paire de manches. Dans le rôle de Bob, angelot pour le moins haïssable, il vous faudra préparer le terrain pour éviter que les démons de l'enfer ne prennent trop d'avance dans la réalisation de l'Armageddon. Nous n'avons pas pu voir la version PlayStation tourner, mais la démo PC montrait déjà les possibilités d'un concept décidément à la mode : celui de la possession/réincarnation. Dans Messiah, le cherubin peut s'emparer du corps de n'importe qui et en faire ce que bon lui semble pour progresser dans l'aventure. Par exemple, si un barrage de police vous empêche de passer, possédez un flic discrètement et vous pourrez continuer. Cela ouvre des possibilités plus qu'intéressantes, mais il convient de faire tout de même attention, car les personnages possédés se souviennent de leur mésaventure, et l'IA leur permet de changer la situation du jeu : par exemple, ce même flic pourra dès que vous aurez le dos tourné alerter ses compères et vous placer dans une situation indélicate. Que faire ? L'empêcher de vous suivre par exemple, en lui brisant les jambes... Au sein d'un corps, vous ne risquez rien, c'est celui-ci qui prendra les dommages pour vous. Et vous avez beau lutter pour que le Bien triomphe, toutes les méthodes sont bonnes et le sacrifice en particulier ! Messiah est la porte ouverte à des délires imaginatifs insoupçonnables, voire sadiques, puisqu'aucune restriction n'est prévue. Reste à voir si les 4 environnements divisés en 5 niveaux, offriront un challenge suffisamment renouvelé.





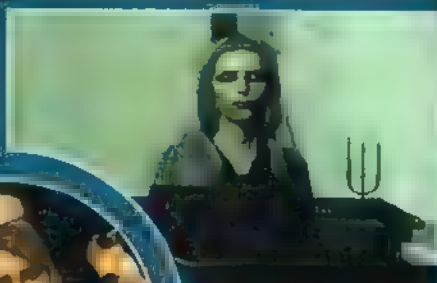
ATLANTA 98



EDITEUR : KONAMI
GENRE : AVENTURE-HORREUR
DISPONIBILITE :
DATE NON ANNONCEE

Après l'effet Resident Evil, nombreux sont les éditeurs qui voudraient produire des jeux avec autant de retombées et de ventes potentielles. Konami se lance donc dans l'aventure-horreur, avec semble-t-il pas mal de succès.

SILENT HILL

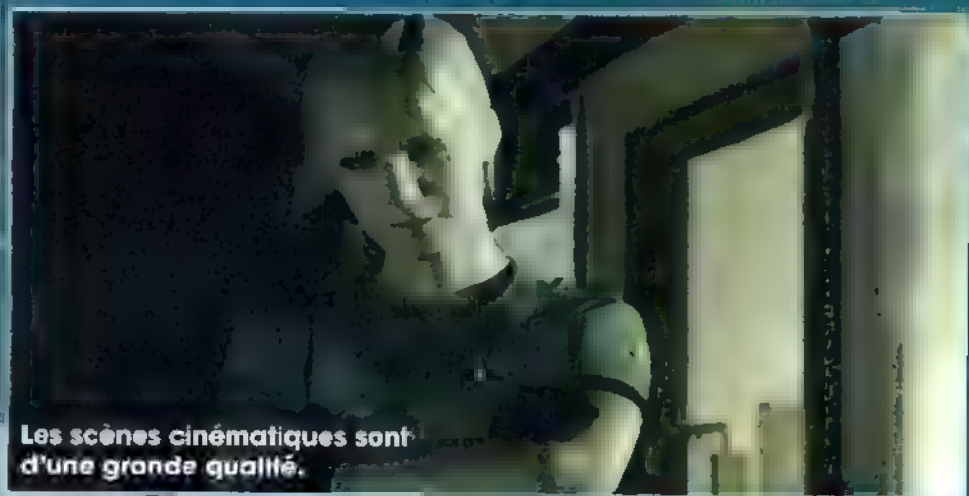


■ Dans Silent Hill, vous êtes dans la peau d'un brave père de famille tout ce qu'il y a de plus classique qui part en balade avec sa petite fille. Malheureusement, il a un accident de voiture qui le plonge dans l'inconscience. Et lorsqu'il se réveille, que découvre le héros de cette histoire ? Que sa fille a disparu, bien évidemment, en même temps que la population de Silent Hill, cette ville bizarre où a eu lieu son accident. Très vite, notre bon père de famille se demande s'il navigue dans le monde réel ou dans un monde étrange qui oscillerait entre une dimension parallèle et la nôtre, des événements de plus en plus surprenants survenant au fur et à mesure qu'il progresse. Le but du jeu sera bien évidemment de découvrir le pourquoi du comment de tous ces événements et de sortir de ce patelin aux habitants étranges ou agressifs tout droit issus d'un bon vieux roman de Stephen King.

FLIPPE TOTALE ET JEUX DE LUMIÈRE

Les diverses actions des joueurs dans le monde réel auront des répercussions dans la seconde zone, le «dreamlike world». De cette façon, il sera possible de résoudre de nombreuses énigmes. Mais il faudra aussi se creuser les méninges. Car contrairement à un Resident Evil, l'action dans Silent Hill est beaucoup moins dirigée, et le personnage évolue dans des décors en 3D temps réel, ce qui lui procure une liberté de mouvement assez grande. Autant vous le dire tout de

Le héros a l'air un peu paumé, non ?



Les scènes cinématiques sont d'une grande qualité.

suite : la réalisation de ce jeu semble fantastique et c'est avec une fluidité rarement atteinte que le héros se déplace dans des environnements citadins très complexes graphiquement. Les scènes cinématiques ne

sont pas en reste et représentent certainement le meilleur travail de Konami dans ce domaine. Un jeu qu'on attend avec impatience et qui aura été l'une des bonnes surprises de cet E3.

EDITEUR : REFLECTIONS

GENRE : COURSE

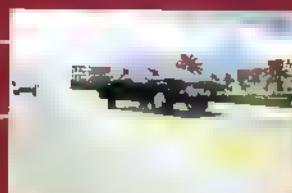
DISPONIBILITE : NON ANNONCEE



ATLANTA 98



DRIVER



■ Driver sera le prochain soft de l'équipe de Destruction Derby, Reflections, désolidarisée de Psygnosis. Courses poursuites et illégalité sur fond de disco sont au programme pour ce qui pourrait devenir le titre référence en matière de dynamique des véhicules. L'équipe a recréé le plus fidèlement possible de grandes villes américaines comme Miami ou Los Angeles. Dans la peau d'un coursier mafieux, vous allez devoir transporter, au cours de plusieurs missions, des chargements divers, avec les flics aux fesses. Les autres citoyens respecteront feux, limitations, etc. mais la liberté sera pour vous le seul mot d'ordre !

EDITEUR : G.T. INTERACTIVE

GENRE : COURSE DE
SURF FUTURISTE

DISPONIBILITE : NOVEMBRE 98



STREAK



■ Streak est encore un de ces jeux étranges s'adressant aux joueurs américains : vous faites partie d'une bande de punks passionnés de surf à réaction nucléaire qui passent le plus clair de leur temps à s'affronter dans diverses courses. Pour l'instant, les graphismes sont assez pixelisés et les couleurs ternes. Les circuits sont variés et on passe facilement du château hanté aux canaux de Venise. De plus, il sera possible de jouer à deux via un écran splitté vertical pour plus de fun. Streak est donc un titre sans prétention qui saura trouver son public en temps voulu, c'est-à-dire vers la fin de l'année.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
 - A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
 - A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
 - A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
- Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

DEAD OR ALIVE



11 combattants, des graphismes haute résolution et des attaques spéciales ultra rapides pour de grosses sensations.



PlayStation

À la recherche de vos chiens, entraînés par les forces des ténébreux. Il traversera 8 mondes maléfiques peuplés de créatures étranges dans ce jeu de plateforme entièrement en 3D.



COLIN MCRAE RALLY

48 étapes à travers 8 pays. Réglez et réparez les points techniques de votre voiture, pour remporter le Championnat du monde des Rallye.



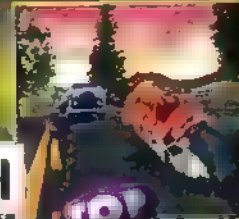
EXCLUSIVE DOCK GAMES

1 tee-shirt collector OFFERT**

aux 3000 premiers acheteurs



Enlevez des cylindres d'explosion avec Road Rash 3D.



15 NOUVEAUX MAGASINS

PARIS 13^e CENTER
7, rue Fernand Widal
Métro Porte d'Italie
(voir minitel)

CAMBRAI CENTER
1, rue de la Citadelle
03.27.78.77.42

BEZIERS
Place Pépéroc
rue du Chapeau rouge
04.67.28.03.91

ABBEVILLE
53, rue Maréchal Foch
03.22.24.90.80

CHATELLERAULT
11, avenue Kennedy
05.49.21.80.76

MARTIGNY
Avenue de la Gare 37
027.723.36.37

MONTEILMAR
116, rue Pierre Julien
04.75.01.75.82

LORIENT CENTER
9, rue de Blauet
02.97.21.69.73

SALLANCHES CENTER
90, rue du Commerce
04.50.58.49.11

MORGES
Rue des Fosses 4
021.801.77.88

VANNES CENTER
4, rue des Vierges
02.97.42.60.60

MONTARGIS
3, rue de la Pêcherie
(voir minitel)

LENS CENTER
11, rue de la Gare
03.21.28.45.45

BARENTIN CENTER
Galerie Carrefour
c/Chal du Mossil Roux
02.35.19.36.46

FIRMINY
32, rue Jean Jaurès
04.77.56.00.88

FRANCE

ABBEVILLE	Tél. 03.22.24.90.80
AGEN	Tél. 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél. 04.42.93.60.10
ALBI	Tél. 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER	Tél. 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél. 02.41.87.59.14
ANGLLET CENTER	Tél. 05.59.03.72.03
ANGOULEME	Tél. 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél. 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél. 04.50.87.16.75
ARLES	Tél. 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél. 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél. 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél. 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél. 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	Tél. 02.35.19.36.46
BESANCON	Tél. 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél. 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél. 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél. 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél. 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél. 04.74.22.71.74
BREST CENTER	Tél. 02.98.46.11.48
BRIGNOLES	Tél. 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél. 05.55.17.92.30
CAMBRAI CENTER	Tél. 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE	Tél. 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél. 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél. 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél. 05.49.21.80.76
CHATEAU CONTHIER Corner	Tél. 03.13.70.37.15
CHOLET	Tél. 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél. 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél. 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél. 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél. 02.35.84.63.90
DJON	Tél. 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél. 04.94.50.89.50

DUNKERQUE CENTER

FEKAMP	Tél. 03.28.66.73.73
FIRMINY	Tél. 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél. 04.77.56.00.08
FREJUS	Tél. 01.60.72.80.58
GRENOBLE	Tél. 04.94.53.84.18
HAGUENAU	Tél. 04.78.47.14.25
LA ROCHELLE	Tél. 03.88.73.53.59
LA VARENNE St HILAIRE	Tél. 05.48.41.29.01
LE HAVRE CENTER	Tél. 01.41.81.03.17
LE PUY en VELAY	Tél. 02.35.19.36.46
LENS CENTER	Tél. 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél. 03.21.28.45.45
LILLE	Tél. 01.43.63.05.37
LORIENT CENTER	Tél. 03.20.51.44.75
LYON	Tél. 02.97.21.69.73
MACON	Tél. 04.78.60.33.80
MARSEILLE	Tél. 03.85.40.91.74
MEAUX	Tél. 04.91.78.96.75
MELUN	Tél. 01.60.25.11.58
METZ	Tél. 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN CENTER	Tél. 03.87.36.33.33
MONTARGIS	Tél. 05.58.06.39.51
MONTAUBAN	(consulter le minitel)
MONTEILMAR	Tél. 05.63.66.57.33
MONTLUÇON	Tél. 04.75.01.75.82
MONTPELLIER	Tél. 04.70.05.94.82
MORLAIX	Tél. 04.67.60.42.57
MOULINS	Tél. 02.98.46.11.48
NARBONNE	Tél. 04.70.34.09.95
NÎMES	Tél. 04.68.32.07.80
NIORT	Tél. 04.66.21.81.33
ORLEANS	Tél. 05.49.77.05.13
PARIS CENTER	Tél. 02.38.77.98.30
PAU CENTER	(consulter le minitel)
QUIMPER CENTER	Tél. 05.99.72.91.32
REIMS	Tél. 02.98.64.29.14
RENNES	Tél. 03.26.77.96.76
RODEZ	Tél. 02.99.31.11.26

Tél. 03.28.66.73.73
Tél. 02.35.29.90.00
Tél. 04.77.56.00.08
Tél. 01.60.72.80.58
Tél. 04.94.53.84.18
Tél. 04.78.47.14.25
Tél. 03.88.73.53.59
Tél. 05.48.41.29.01
Tél. 01.41.81.03.17
Tél. 02.35.19.36.46
Tél. 04.71.09.37.17
Tél. 03.21.28.45.45
Tél. 01.43.63.05.37
Tél. 03.20.51.44.75
Tél. 02.97.21.69.73
Tél. 04.78.60.33.80
Tél. 03.85.40.91.74
Tél. 04.91.78.96.75
Tél. 01.60.25.11.58
Tél. 01.64.37.41.98
Tél. 03.87.36.33.33
Tél. 05.58.06.39.51
(consulter le minitel)
Tél. 05.63.66.57.33
Tél. 04.75.01.75.82
Tél. 04.70.05.94.82
Tél. 04.67.60.42.57
Tél. 02.98.46.11.48
Tél. 04.70.34.09.95
Tél. 04.68.32.07.80
Tél. 04.66.21.81.33
Tél. 05.49.77.05.13
Tél. 02.38.77.98.30
(consulter le minitel)
Tél. 05.99.72.91.32
Tél. 02.98.64.29.14
Tél. 03.26.77.96.76
Tél. 02.99.31.11.26
Tél. 05.65.68.94.58

SALLANCHES CENTER	Tél. 04.50.58.49.11
SALON DE PROVENCE	Tél. 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél. 03.87.02.96.00
ST ETIENNE	Tél. 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE	Tél. 02.40.22.60.15
STRASBOURG	Tél. 03.88.22.54.81
TARBES	Tél. 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél. 05.59.64.18.66
THONVILLE	Tél. 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél. 04.50.71.69.02
TROYES	Tél. 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél. 04.75.56.72.30
VALENCIENNES CENTER	Tél. 03.27.47.30.60
VANNES CENTER	Tél. 02.97.42.60.60

VOIRON Corner

SUISSE

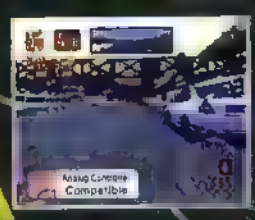
FRIBOURG	Tél. 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél. 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél. 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél. 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél. 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél. 021.329.04.14
MARTIGNY	Tél. 027.723.36.37
MORGES	Tél. 021.801.77.88
SIGNY	Tél. 022.363.03.09
SION	Tél. 027.323.83.55
VEVEY	Tél. 021.923.81.23
YVERDON LES BAINS	Tél. 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IOLLE 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél. 05.95.53.12.13
POINTE à PITRE	Tél. 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél. 02.62.41.98.24





DUAL PACK (offre limitée)
990F
 CONSOLE PLAYSTATION
 + 1 MANETTE VIBRANTE DUAL SHOCK™

Un mode de jeu révolutionnaire, proche du jeu d'aventures... On y achète des voitures, on les prépare pour les courses et on les revend. Plus de 300 voitures disponibles. De véritables sensations de pilotage grâce à la «DUAL SHOCK».



Graphisme des joueurs en 3D Map, modélisation des 10 stades, changement de stratégie ou de tactique en cours de match... L'événement sportif le plus prestigieux du monde.

1 tee-shirt ou 1 casquette OFFERTE***
au 4000 premiers acheteurs

DES CENTAINES DE CADEAUX A GAGNER
sur 3615 code AAAGAMES*
 Vous y trouverez aussi les solutions complètes sur vos jeux Playstation et Nintendo ainsi que des tonnes d'astuces de toutes sortes. *2,23Frs/mn



OUVERTURE DU SERVEUR 3615 AAAGAMES



G.A.S.P.

Jeu de combat en 3D où l'on peut créer son personnage et lui faire gagner des coups spectaculaires.



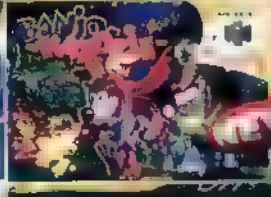
TOP

Découvrez enfin les joies du basket sur N64 avec ce fabuleux jeu.

FORSAKEN

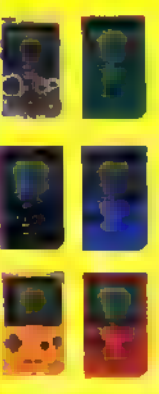


Fendez les airs à bord de vélos à armes jusqu'aux dents se déployant à 360° et pilotez la planète contre les autres. Modes 4 joueurs.



Des graphismes étonnants pour ce jeu en 3D dans la lignée de Mortal Kombat.

Nintendo



GAME BOY PRINTER
 Imprimez vos images sur vignettes autocollantes
399F

GAME BOY POCKET

Le Game Boy est de retour, plus petit, plus léger, plus net et surtout... de toutes les couleurs

349F

GAME BOY CAMERA

Filmez en temps réel puis sauvegardez vos images, retouchez les et créez vos propres animations personnalisées.

349F



CONSOLE NINTENDO64 (distributeur Officiel Nintendo France)

999F

DOCK GAMES
 Jeux Vidéo Neufs et Occasions



SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION A VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à : **INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Ternes - 84000 AVIGNON**

Malgré le succès des magasins, l'état de santé, la qualité des jeux, certains sont payables au bon d'achat uniquement... Le code DOCK-100 vous offre toutes les informations utiles, voir les conditions dans l'annuaire DOCK-100. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Fluxus non remboursable - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Game et l'Occasion - DOCK GAMES ET DOCK-100 SONT DES MARQUES DÉPOSÉES



ATLANTA 98

NINTENDO 64



EDITEUR : ACCLAIM

GENRE : COURSE

DISPONIBILITE : DECEMBRE 98

Sacré soit le plus rapide de la N64, Extreme G posait déjà des problèmes à certains joueurs... La suite est annoncée deux fois plus rapide, de quoi se demander si un humain pourra y jouer !

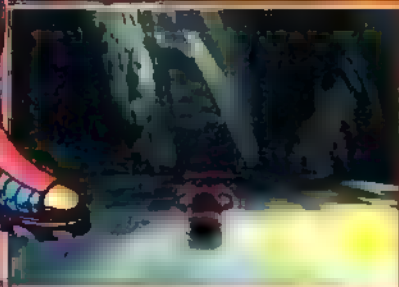
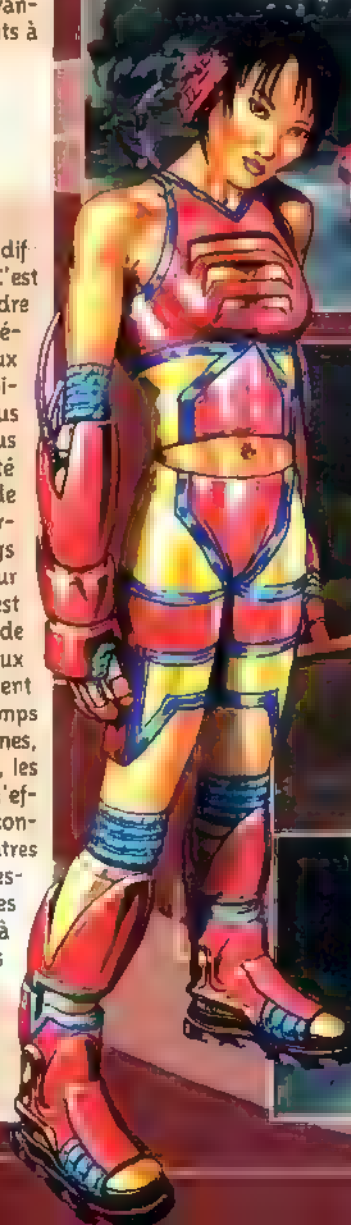
EXTREME G2

■ Il était question de ralentir cette suite pour la rendre plus jouable, c'est finalement l'inverse qui a été retenu. C'est pourquoi toute une série d'améliorations du gameplay s'est naturellement imposée pour permettre au joueur d'avancer sans la discontinuité des chocs incessants à chaque virage

PLUS VITE QUE SON OMBRE

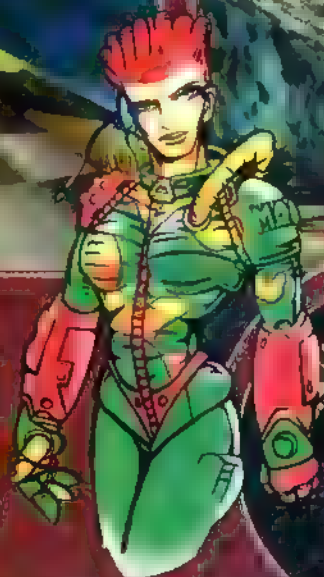
Pour ceux qui ont joué au premier opus, difficile d'imaginer une vitesse doublée... C'est pourtant bel et bien prévu mais, pour le rendre possible, les circuits ont été conçus avec précaution. En tout, c'est donc 35 nouveaux tracks qui ont été modélisés, avec la possibilité de jouer en mode mirror. Ils sont plus longs, plus larges, pour des courses plus rapides. Le contrôle au stick analogique a été l'une des priorités, pour offrir une tenue de route plus précise des 16 véhicules. Des personnages seront apparents, répartis en gangs qui pourront éventuellement s'allier pour mieux vous contrer. La réaction des motos est plus complexe, pour être plus réaliste, et de nouveaux effets de lumière s'ajouteront aux effets d'«environnement mapping». Autrement dit des reflets du décor apparaîtront en temps réel sur les carrosseries. Au chapitre des armes, qui a, vous en conviendrez, son importance, les primaires s'enrichissent d'une violence et d'effets spectaculaires, et la liste des armes secondaires s'est bien sûr rallongée. Enfin, d'autres détails viennent clore cette liste déjà impressionnante, comme un rétroviseur et des fenêtres suivant les missiles à la trace jusqu'à l'impact. Il sera possible de sauver ses courses sur memory pack, et le mode multi-joueurs sera révisé pour offrir des arènes mieux pensées et de nouveaux véhicules. Une suite qui fera sans aucun doute parler d'elle !

Déjà impressionnants dans le premier opus, les circuits se sont élargis, creusés, pour encore mieux défier les lois de la gravité.





Les concurrents vont être plus dangereux encore et s'allieront parfois contre vous.

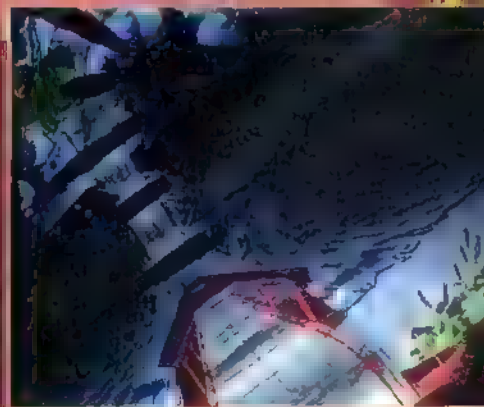
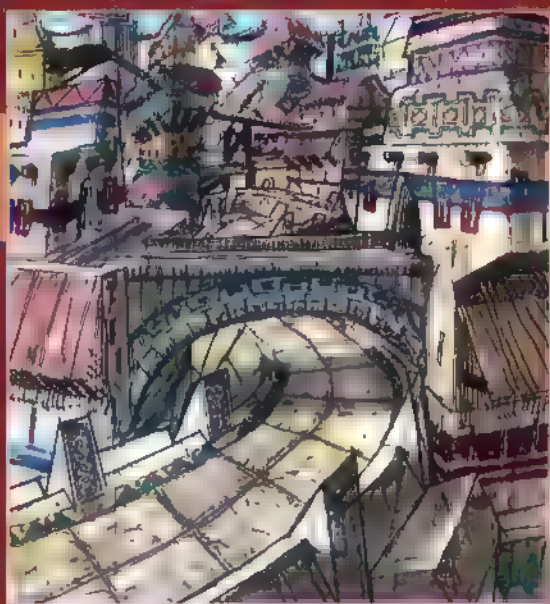


Un soft qui prouvera une fois de plus le savoir-faire de Probe sur N64



PARIS-PLUTON EN 35 ÉTAPES

Comme vous pouvez le voir sur les études papiers qui suivent, les environnements sont infiniment plus riches que ceux du premier volet.



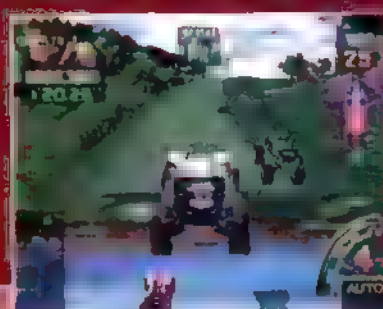


ATLANTA 98



EDITEUR : MIDWAY
GENRE : COURSE DE BIG FOOT
DISPONIBILITE : SEP. 98

OFF ROAD CHALLENGE



■ Pas de goudron, ni de routes d'ailleurs dans cette adaptation de la borne d'arcade de Midway. Ici, il s'agit de piloter des pick-up typiquement ricains équipés de roues de 2 mètres de haut sur des pistes poussiéreuses, boueuses ou enneigées. Midway n'a pas cédé à la paresse pour cette version «salon» qui en plus des circuits d'origine proposera trois autres tracés inédits, soit 6 au total, un peu léger non ? Cependant, l'interaction des suspensions de votre big foot avec l'environnement cahoteux des circuits procure des sensations de pilotage amusantes et le mode 4 joueurs se révèle comme à son habitude convivial. Un jeu plus réussi que SF Rush 2 ce qui n'était pas forcément difficile.

EDITEUR : MIDWAY
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 98



SAN FRANCISCO RUSH 2

EXTREME RACING U.S.A.

■ Midway persiste dans la course irréaliste, un genre de moins en moins prisé aujourd'hui en Europe. Cette suite peu attendue, de ce côté de l'Atlantique en tout cas, proposera 12 tracés totalement inédits traversant les grandes artères torturées de San Francisco, 10 nouvelles voitures aux modèles de conduites fantaisistes et deux circuits spéciaux que les émules de l'Homme qui Tombe à Pique sauront apprécier. Les possesseurs de N64 n'ont pas grand-chose à attendre de ce titre qui ne brille que par sa médiocrité et peuvent s'accroupir dans un coin de leur chambre et verser une larme suçant leur pouce de désespoir !



EDITEUR : NINTENDO

GENRE : COURSE

DISPONIBILITE

OCT/NOV 98

NINTENDO 64



ATLANTA 98



Avec Cruis'n U.S.A., Nintendo avait décroché la palme du jeu le plus pathétique de sa propre machine... Mais, apparemment les américains aiment ce qui est laid, la suite débarquera donc sous peu. Record à battre.

CRUIS'N THE WORLD

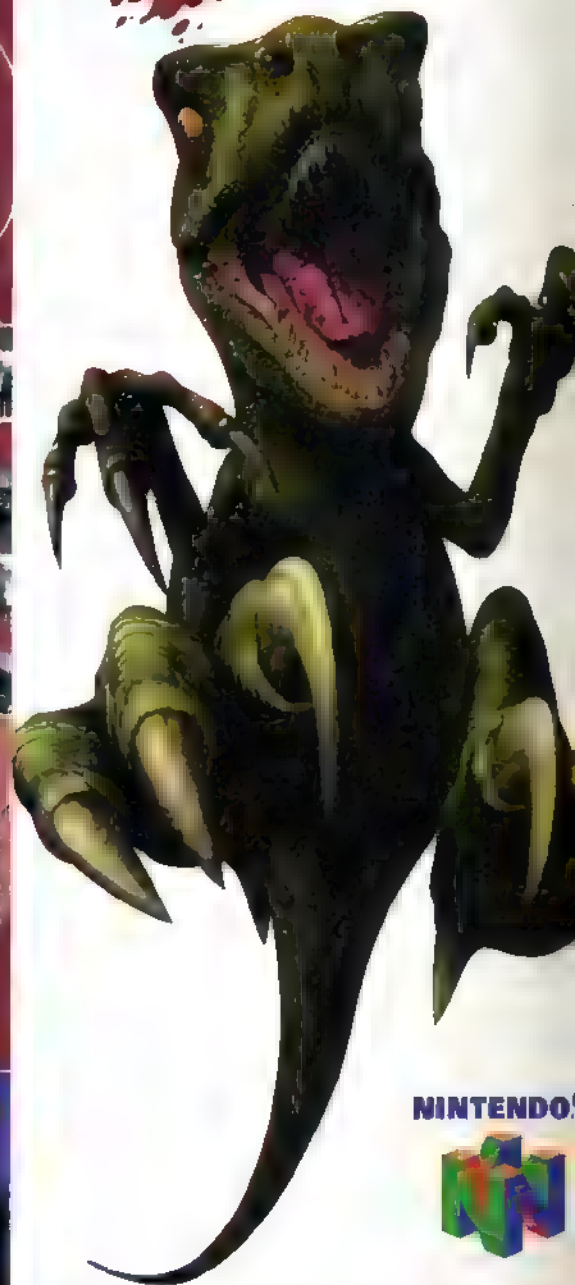


AH, CES RICAINS !

C'est vrai, comment expliqueriez-vous que des Wargods, WWF Machins et autres Cruis'n U.S.A. passent un tel carton là-bas ? Le mauvais goût ? Pour sûr. Mais, du coup, on fournit aux intéressés ce qu'ils demandent, c'est bien là le travail des éditeurs qui ne sont pas trop regardant sur l'intérêt de leurs productions. Alors Nintendo passerait du côté obscur de la force ? On ne sait pas trop. Toujours est-il, qu'à moi, on m'avait appris que seuls les bons jeux pouvaient prétendre à une suite. Ah, non, je sais, ils veulent essayer de se rattraper en offrant 14 courses traversant les plus grandes capitales du monde (jeu : capitale de l'Australie ?) ainsi que des véhicules plus variés. La grande nouveauté réside dans le fait de pouvoir effectuer des figures avec sa caisse, genre sauts périlleux, vrilles, deux roues, etc. De ce qu'on en a vu, c'est... Mmm... Comment dire ? Très... particulier, justement. Certainement pas le soft qui relancera la machine chez nous, à la différence du fabuleux Zelda, même si Cruis'n the World est tout de même bien moins laid et sacré que son prédécesseur.

TUROK

SEEDS OF EVIL



NINTENDO 64



OCTOBRE 98

Acclaim

TUROK 2: SEEDS OF EVIL © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
TURKOK, ® & © 1998, GBCP, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All rights reserved.
All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.
All rights reserved. Marketed by Acclaim. Distributed by Acclaim Distribution Inc.
LICENSED BY NINTENDO/NINTENDO THE OFFICIAL SEAL
NINTENDO 64 AND THE 3-D "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.
© 1998 NINTENDO OF AMERICA INC.



ATLANTA 98

NINTENDO 64



EDITEUR : NINTENDO
GENRE : COURSE
DISPONIBILITE : FIN 98

De longues années après le F-Zero de la SNES et son inoubliable mode 7, voici venir une version N64 plus musclée. Gros plan sur un titre qui trace.

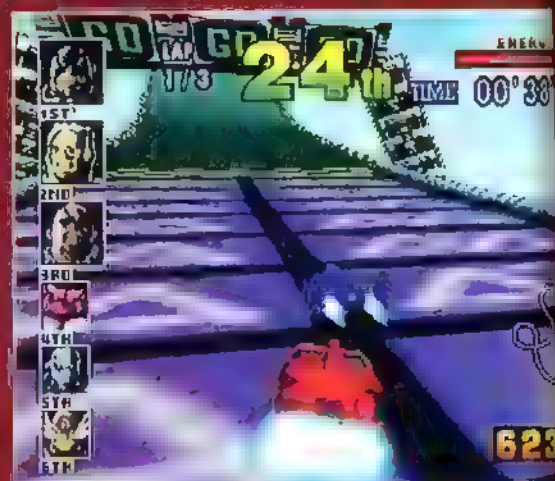
F-ZERO X



■ Les habitués du vieux F-Zero ne seront pas déçus avec cette nouvelle version. On retrouve, en effet, de nombreuses similitudes entre les deux titres. D'abord, certains circuits (comme Mute City) et certains véhicules (comme le Blue Falcon) réapparaissent ici. Trente voitures sont désormais disponibles. Chacune d'elles possède des caractéristiques différentes (poids, vitesse de pointe, accélération) et elles se révèlent plus ou moins difficiles à maîtriser. En ce qui concerne les circuits, il y en a vingt-quatre. Le mode tournoi est soumis à différents niveaux de difficultés, et les autres modes vous inviteront à vous entraîner seul sur un circuit (practice), à essayer de battre des temps (time attack) ou bien à jouer à quatre en même temps via écran splitté. Tournant à 60 images/seconde, F-Zero X s'avère d'une fluidité remarquable même lorsque tous les véhicules sont présents en même temps à l'écran. C'était indispensable pour ne pas décevoir les fans. En ce qui concerne les circuits, ils semblent ici beaucoup plus vicieux et torturés que sur 16 bits. Le relief est en effet géré et vous aurez parfois l'impression de vous essayer à de véritables montagnes russes avec loopings, voies aériennes et tout le tralala. F-Zero X, c'est une cartouche d'adrénaline pure. Un add-on sur DD64 est prévu (si cette extension sort finalement un jour...). Il vous permettrait de créer vos propres voitures et circuits. Bref, F-Zero X était un des jeux les plus speed de cet E3.



Les décors semblent souvent dépouillés. Sans doute afin que le jeu conserve sa fluidité et sa vitesse.



Une trentaine de
véhicules, des
circuits relookés,
des pointes à plus
de 1000 km/h...

EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : COURSE DE 4 ROUES
DISPONIBILITE : SEPTEMBRE 98



ATLANTA 98

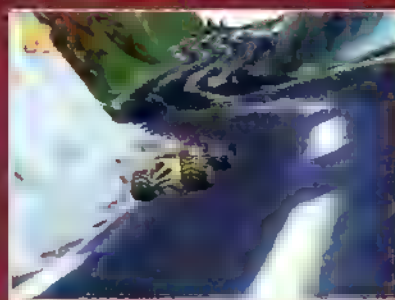


Vivid Image est un studio dont il vaudrait mieux retenir le nom. Après avoir conçu un moteur 3D d'une excellente qualité, S.C.A.R.S sera leur premier jeu tirant parti de cette technologie : rapide et beau, il risque de faire des émules.

S.C.A.R.S



La version N64 est encore assez peu avancée, mais devrait être aussi rapide que la version PlayStation.



■ On leur devait déjà Street Racer, Vivid Image rev ent avec un nouveau titre de courses, qui pourrait faire parler de lui. Pour le moment finalisé seulement sur PlayStation (la version N64 vient à peine d'être commencée), S.C.A.R.S comporte tous les ingrédients du succès, à commencer par une réalisation très soignée. Les circuits sont vastes, bien pensés et variés, et le moteur tourne vite, quel que soit le nombre de concurrents à l'écran, avec des effets de transparence et des éclairages temps réel de qualité. Techniquement, on est dans le bon, et le gameplay devrait suivre...

ANIMAL RACING

Dans S.C.A.R.S., tout tourne autour du chiffre 9 : 9 circuits, 9 armes, et 9 véhicules, tous inspirés de bêtes diverses comme le lion, la mante religieuse ou le rhino. Tous ont leurs propres caractéristiques, que vous pourrez changer grâce à l'expérience au cours du jeu : vitesse, accélération et adhérence. Chaque circuit peut être couru la nuit, le jour, à l'aube ou encore en miroir, et les tracés complexes, à base de raccourcis et autres pièges, sont pour une fois pris en compte par les véhicules CPU, ceux-ci pouvant changer de route aléatoirement ! Le mode multi-joueurs devrait monter à 4 en simultané sur PlayStation, sans aucun ralentissement, ce qui reste le gros point fort du jeu. S.C.A.R.S n'a rien de très original, mais il devrait coller une claque à ses concurrents directs.



Cette portion de circuit transparente est un des plus beaux passages du jeu.



Courses rapides, mode multi-joueurs, circuits travaillés et armes diverses : classique et efficace !

ATLANTA 98

PlayStation

EDITEUR : SONY C.E.

GENRE :

SIMULATION DE SNOWBOARD

DISPONIBILITE : DEC. 98

COOL BOARDERS 3

■ Malgré le succès des deux premiers Cool, Sony s'est séparé des services de Uep Systems pour confier le développement de ce troisième volet à un studio inconnu, Idol Minds. On continue avec les bonnes nouvelles ? S'il est encore un peu tôt pour juger de la jouabilité, il faut reconnaître que les évolutions graphiques sont flagrantes, le moteur 3D ayant été entièrement refait. Le potentiel ludique quant à lui promet énormément : 36 pistes, 20 riders, 10 boards officiels, 6 modes de jeu dont 3 inédits (slalom, boarder cross, slope style), 1 mode 2 joueurs en écran splitté ou en link, on a connu plus rad n. Brûlons un cerge pour que les sensations soient enfin au rendez-vous !

EDITEUR :

VIRGIN INTERACTIVE

GENRE :

SIMULATION DE FOOTBALL

DISPONIBILITE : SEPTEMBRE 98

PlayStation

VIVA SOCCER

■ Viva Soccer n'est pas sans rappeler le mode de jeu caché de Coupe du Monde 98 d'EA Sports. En effet, la principale originalité de cette énième simulation de foot est de vous faire remonter le temps afin que vous puissiez participer aux 11 dernières Coupes du Monde : de 1958 jusqu'à 1998 ! Ce qui, en terme de chiffre, nous donne 900 équipes et 16 000 joueurs ! Pas mal. Du côté de chez Virgin, on nous promet pour la version finale une intelligence artificielle et un jeu d'équipe révolutionnaires. Mais pour le moment, il est encore difficile de se prononcer sur le réel potentiel ludique de ce titre à la réalisation déjà prometteuse. Nous, on attend de voir...

EDITEUR : EA SPORTS

GENRE : SIMULATION

DE BOXE

DISPONIBILITE : AUTOMNE 98



ATLANTA 98



Et une licence de plus pour EA Sports : celle des figures emblématiques de la boxe. Une simulation d'une grande richesse mais aussi un genre inédit sur PlayStation qui devrait logiquement s'attirer les faveurs d'un public de connaisseurs.

KNOCK OUT KINGS

■ La deuxième simulation sportive susceptible d'intéresser un large public sur le vieux continent est signée, on s'en serait douté. EA Sports. Pour une fois, l'éditeur ricain innove un peu en nous proposant une discipline peu et très mal représentée sur cette console : la boxe. Pour la petite histoire sachez que trois grands boxeurs (Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya et Shane Mosley) et un arbitre de renommée mondiale (Mills Lane) ont participé étroitement à l'élaboration de cette simulation qui s'annonce d'ores et déjà extrêmement réaliste. Ces derniers ont tous été motion capturés et ont servi de consultant pour toutes les données techniques du jeu. Comme à son habitude, EA Sports n'a pas fait les choses à moitié, ce titre proposera en effet pas moins de 38 boxeurs du passé et du présent (Jack La Motta, Muhammad Ali, Holyfield, Lennox Lewis etc.), une palette assez vaste de mouvements (une centaine d'animation par personnage) sans oublier bien sûr les bottes secrètes et les techniques de chaque boxeur : vous retrouverez par exemple : le terrible crochet de De La Hoya ou encore le jeu de jambe de Muhammad Ali. En outre, Knock Out Kings permettra de participer à la plupart des championnats (poids légers, poids moyens et poids lourds) mais aussi d'organiser des combats au frontière du réel en faisant se rencontrer deux boxeurs d'époques différentes. Une option que les aficionados devraient apprécier. Comme nous vous le disions plus haut, cette simulation va très loin dans la vraisemblance, sur le ring ça frappe fort, et lorsque les gants entrent en contact avec les arcades sourcilières, les cloisons nasales ou les pommettes de l'adversaire, le résultat se voit immédiatement sur le visage. La motion capture est également d'un niveau exceptionnel avec des gestes d'un naturel et d'un réalisme saisissant, enfin graphiquement les développeurs ont vraiment assuré, on reconnaît sans difficulté les stars internationales de la boxe. Par contre nous n'avons pu vérifier s'il était possible de créer un boxeur et de l'entraîner. Si la maniabilité est à la hauteur de la technique nous devrions être comblés.

Une modélisation irréprochable.



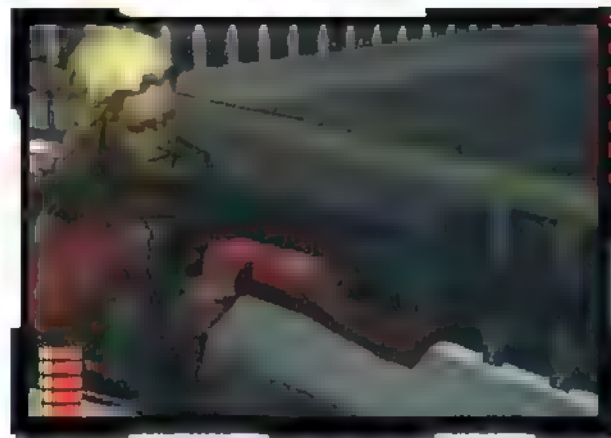
La première
vraie
simulation de
boxe sur
PlayStation

Koei, après avoir suivi de près le marché du PC, s'attaque de façon plus franche au monde de la console en général et de la Nintendo 64 en particulier.

WIN BACK



EDITEUR KOEI
MACHINE NINTENDO 64
SORTIE HIVER 98 AU JAPON
DISPO. EUROPE AUCUNE DATE ANNONCÉE



Savez-vous courir plus vite qu'une balle de fusil ?

Premier jeu de Koei pour la Nintendo 64, Win Back est un jeu d'action dans la lignée des GoldenEye, avec toutefois une action plus simple. Tout en 3D temps réel, il vous place dans la peau d'un membre d'un commando le S.C.A.T. (Stratégie Covert Action Team), chargé de faire le ménage dans une base tombée aux mains de terroristes. L'originalité est encore au rendez-vous ! Mais on ne fera pas la fine bouche tant les jeux Nintendo 64 sont rares. Vous êtes seul contre une légion de terroristes armés jusqu'aux dents. Votre seule chance de vous en tirer consiste, un peu comme dans Metal Gear Solid, à vous faire oublier et à vous glisser furtivement. Ainsi, si l'on pénètre silencieusement dans une pièce, les adversaires qui s'y trouvent vont être surpris. Ils n'auront pas leurs armes en main et seront paralysés par la surprise pendant quelques dixièmes de secondes, vous donnant une chance de les liquider. Par contre, si vous entrez en courant, vos adversaires auront entendu le bruit de vos pas et vous attendront de pied ferme.

Un IA remarquable

Le scénario varie suivant le temps que met le joueur pour progresser. De ce fait, il ne faudra pas traîner car tout se déroule en temps réel. Les ennemis sont plus intelligents que dans la moyenne des jeux vidéo : ils s'abritent derrière les éléments du décor, se dirigent rapidement vers les sources sonores et ouvrent le feu dès qu'ils s'aperçoivent de votre présence. Autant dire que le réalisme devrait être total. Ces derniers seront armés de lance-flammes, lance-roquettes et autres armes amusantes. Qu'à cela ne tienne puisque le joueur lui aussi pourra, on s'en doute, récupérer tout un arsenal. Classique dans le fond, Win Back pourrait bien surprendre dans sa réalisation, si tant est que Koei parvienne à maîtriser une machine difficile à programmer.

WIN BACK



Après ce jeu, nous allons retrouver d'autres membres du S.C.A.T.





Une nouvelle motion capture

Côté animation, Win Back utilise la N64 pour nous proposer quelque chose de détaillé et de fluide. Le système AMS (Active Motion System) permet de traduire de façon vraisemblable les animations des protagonistes. Le personnage principal que vous dirigez à l'aide du 3D Stick dispose ainsi de quatre cent cinquante animations intermédiaires. Par exemple, vous n'avez plus de balles dans votre flingue, et il est temps de le recharger.

Plus de munitions !
Mettez-vous à l'abri le temps de recharger votre revolver.

1

2

3

Le chargeur glisse au sol...

4

Déverrouillez le chargeur...

... de la même main, simultanément, récupérez un nouveau chargeur...

6

Mais attention !
vous restez seuls dans la place.

5

Et hop !
Huit nouvelles pilules Valdo !

6



Lorsque Gunnm
débarque en jeu
vidéo c'est un
événement. Oeuvre
majeure des
mangas, l'oeuvre
de Kishiro Yukito
deviendra-t-elle un
hit PlayStation ?

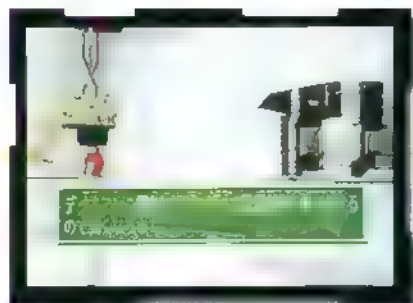
GUNNM



EDITEUR : BANPRESTO
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : AOUT AU JAPON
DISPO. EUROPE : AUCUNE DATE ANNONCÉE

GUNNM

Kishiro Yukito est un génie. C'est comme cela, et il n'y pas à tortiller ou à ergoter, c'est un fait. Ce manga-ka est, en effet, du même tonneau (ou plutôt du même pinceau) que les Otomo (Akira), Minagawa (Striker) ou Masamune (Apple Seed, Ghost in the Shell). Banpresto, qui pour le moment ne nous a pas habitués à des jeux transcendants, a adapté le chef-d'œuvre de Yukito, Gunnm, en jeu vidéo. Résultat : la version PlayStation de Gunnm s'annonce aussi excitante et réussie que le manga. Plutôt que de reprendre une adaptation à la Ghost in the Shell, qui bien que se passant dans l'univers du manga/animé, dispose d'une marge de manœuvre et d'interprétation assez importante, Banpresto a réussi à proposer une aventure qui se déroule dans le monde si particulier de Yukito, sans suivre à la trace les pages du manga. Graphiquement, la qualité du jeu est excellente. On retrouve parfaitement Gally et les principaux acteurs, du doc Ito à Hugo en passant par les robots-policiers de la Factory.



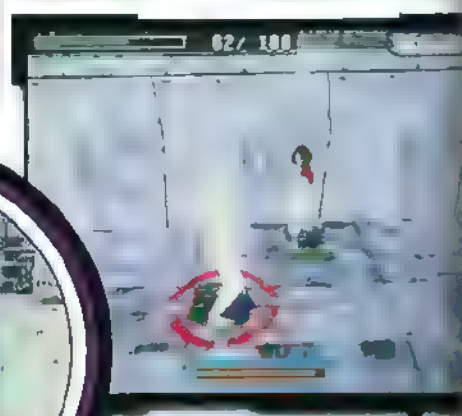
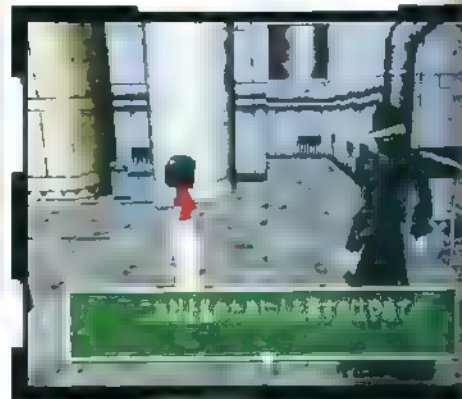
C'est à Hito que vous devez votre nouvelle vie.



Tomb Raider avec Gally

Gunnm se présente sous la forme d'un jeu d'aventure. Vous incarnez Gally et allez la guider tout au long du jeu dans ses activités de Hunter Warrior puis d'agent Tuned. Pour comprendre le scénario et vos missions, vous devrez discuter avec toutes les personnes, robots ou cyborgs qui peuplent la Kuzu Tetsu Matchi : la décharge de fer. Il vous faudra écouter aussi certaines discussions pour découvrir les dessous des affaires mystérieuses qui se trament dans la décharge, ainsi que le rôle de Zalem dont l'ombre plane en permanence sur la ville. A côté de cette partie aventure, Gunnm comprend aussi des séquences de combat grâce à un mode battle. Pourquoi combattre ? Tout d'abord, parce que très souvent, vous n'avez pas le choix : vos adversaires vous tombent dessus. D'autre part, en tant que Hunter Warrior, c'est-à-dire chasseur de têtes pour la Factory-33, chaque crapule éliminée vous rap-

porte des chips, la monnaie locale. Avec ces chips vous allez pouvoir vous faire « tuner », en up-dating votre corps de cyborg. Vous pourrez faire l'acquisition d'un corps différent, d'attaques Plasma, d'un gros flingue... Comme dans tout bon jeu qui se respecte, Gunnm PlayStation contient son lot de boss, genre balèze, et tout ce petit arsenal risque de servir rapidement. On attend beaucoup de cette adaptation, espérons juste que Banpresto saura ne pas nous décevoir, ce qui n'est pas gagné.



Gally va découvrir qu'elle est également un Hunter Warrior. Dans sa main, il tient son mieux marteau-fusée.



La factory-33 contient des magasins pour vos petites emplettes. On pourra remplir le petit panier de la ménagère d'armes, de pièces détachées ou d'items (Plasma Sub unit, Laser Sight, Boost unit...).

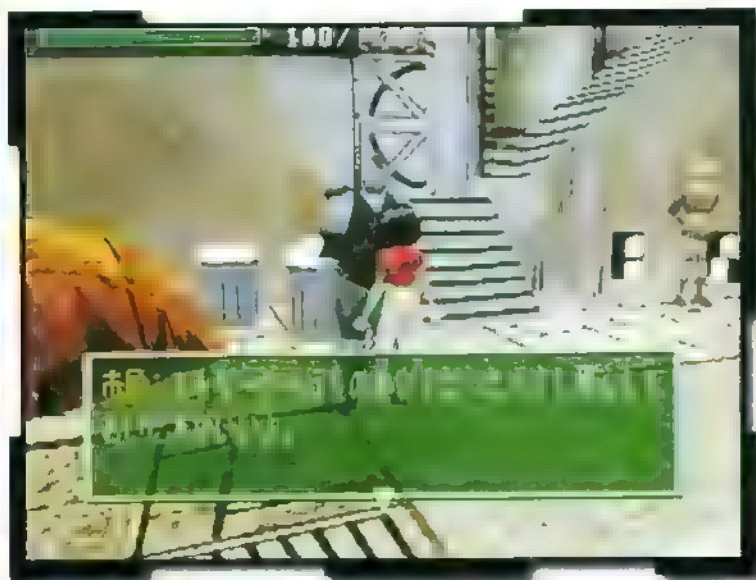
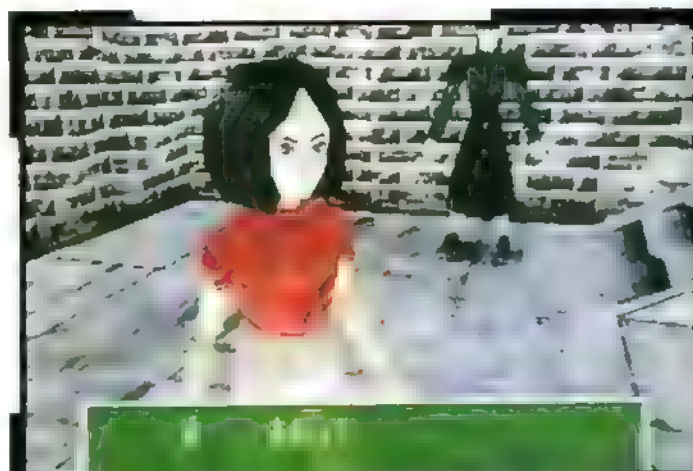
Panzer-krust

Gunnm laisse une place majeure au combat. Grâce au bouton Select, il est possible de passer en mode baston à tout moment, dès que l'ennemi surgit à l'écran. L'inscription apparaît alors en haut à droite de l'écran. L'ennemi que vous engagez, est entouré au sol d'un cercle de couleur. Une jauge affiche au bas de l'écran l'état de sa vitalité. Gally fait feu de tout bois : elle distribue coups de pied, de poings, dispose d'un système de garde et de combos. Le bouton de garde, s'il est pressé au bon moment, vous permet de repousser l'attaque de l'adversaire. Et on peut contre-attaquer avec une combo. Plus loin dans le jeu, on trouve même des scènes de combats en motor-ball ou de tirs en 3D. Pour les «maps», c'est-à-dire la création des circuits de F-Zero 64, c'est le Team Star Fox qui a été mis à contribution. Le tout, bien évidemment, sous l'œil vigilant de Maître Miyamoto himself !

Un chef-d'œuvre converti sur PlayStation

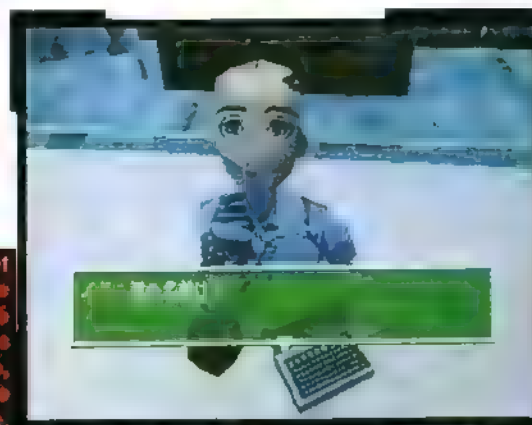


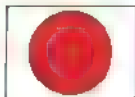
Le jeu est basé sur une suite de chapitres/événements, basée sur un fait important (la rencontre avec Hugo, le motor-ball, le canon géant...) qui sont fidèlement repris du manga.



On pourra découvrir le secret de la naissance de Gally, qui n'était que peu soulevé dans le manga.

Le réseau cybernet permet à Gally de se refaire une santé et de regonfler ses forces d'attaque, d'endurance et de défense.





La série légendaire
des Castlevania est
en passe de s'enrichir
du plus
impressionnant de
ses titres. L'apparition
de la 3D apporte
vraiment une nouvelle
dimension.

CASTLEVANIA X

CASTLEVANIA X

NINTENDO 64



EDITEUR : KONAMI
MACHINE : N64
SORTIE : FIN 98
DISPO. EUROPE : AUCUNE DATE ANNONCÉE



L'arrivée de Castlevania sur N64 est attendue par les fans de la série avec impatience. Une des grandes nouveautés présentes dans ce titre est la gestion du jour et de la nuit. Cela se ressent au niveau de la luminosité,

bien sûr, mais l'heure influe aussi sur le comportement des monstres qui sont évidemment plus faibles en période diurne. L'après-midi, en revanche, leurs pouvoirs atteignent le summum et des ennemis comme les vampires constituent de redoutables adversaires lorsque la Lune affiche haut son sourire dans une nuit émeraude. En ce qui concerne les personnages disponibles, quatre protagonistes très différents sont ici présents. Le premier est Schneider Belmont qui ne se sépare pas du fouet légendaire de la famille. Vous avez aussi Cornell Reinhardt qui préfère le combat à mains nues mais possède la capacité de se transformer en loup-garou (!). D'apparence plus frêle, la jeune Carrie Eastfield (12 ans) semble promise à un sombre destin dans les couloirs du château. Elle détient pourtant des pouvoirs magiques redoutables. Reste enfin Kola qui se repose tout simplement sur sa force titanessque... et son inséparable tronçonneuse. Les armes peuvent servir à autre chose qu'à tuer des monstres ou exploser des objets pour récupérer des items. Ainsi, par exemple, Belmont peut s'accrocher à un élément du décor avec son fouet pour passer au-dessus d'une fosse. Un titre à l'atmosphère oppressante dont on a hâte d'affronter les dangers...

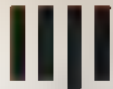


Le fouet de Belmont est encore et toujours l'arme de prédilection du héros. Il sera plus difficile de viser dans un décor en 3D.

Les monstres rencontrés ne sont pas tous de petits insectes.



Comme il se doit dans Castlevania, il y a des plates-formes à perte de vue.



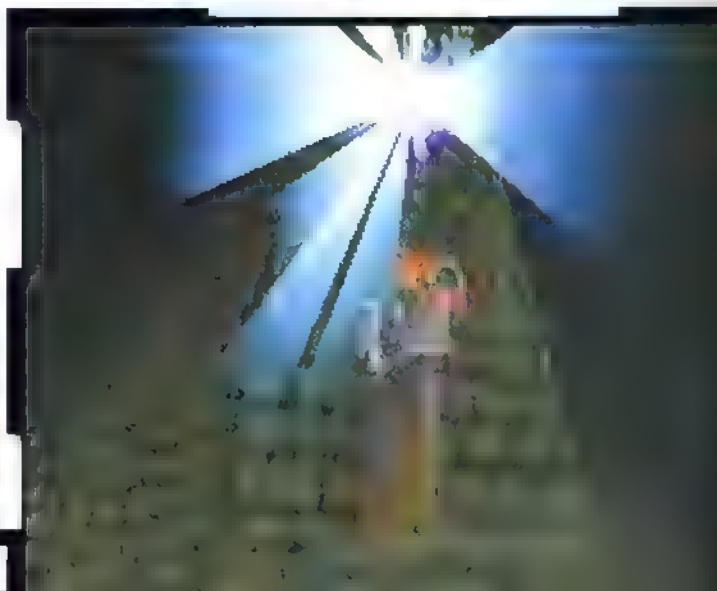
Intérieur
par
l'impression.
c'est
ouvert
plein
caliers.



Des épreuves
toujours aussi
délicieuses à
négocier.



Le plus impressionnant des Castlevania arrive sur N64 Le
plus impressionnant des Castlevania arrive sur N64 Le plus
des Castlevania
impressionnant des Castlevania arrive sur N64 Le plus
arrive sur N64
impressionnant des Castlevania arrive sur N64 Le plus





Sacrifiant à la
mode des
Tamagotchis et
Pocket Monsters,
Dragon Seeds
possède un
générateur de
monstres par voie
de Memory Card.

DRAGON SEEDS



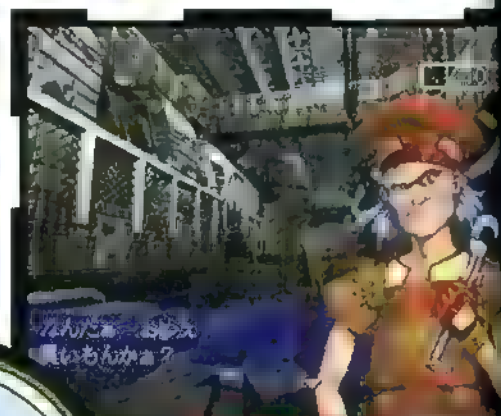
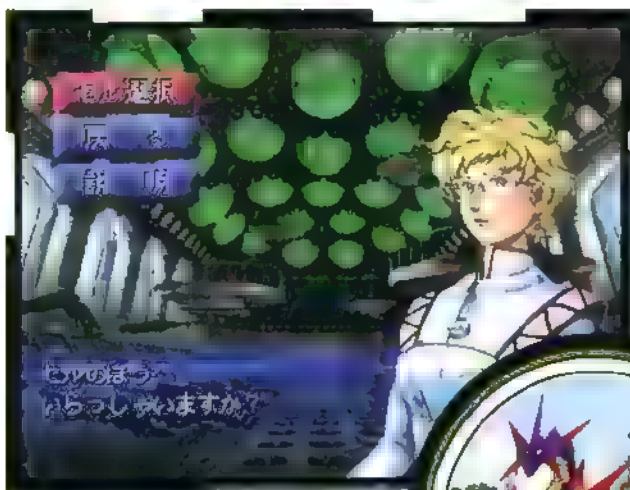
EDITEUR : JALECO
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : AOUT AU JAPON
DISPO. EUROPE : AUCUNE



DRAGON SEEDS

Après le succès de Monster Farm de Tecmo, l'été dernier au Japon, c'est au tour de Jaleco de se lancer dans un nouveau genre qui a la cote au Japon depuis le succès de Pocket Monster, à savoir les «breed games».

Le jeu d'élevage. Le principe de Dragon Seeds est simple : élever et faire combattre vos dragons contre d'autres dragons, contrôler les actions de vos dragons dans le monde de Seila où les combats de dragons sont monnaie courante, un peu comme le football chez nous. Les éleveurs de dragons sont donc des personnes d'importance qui peuvent gagner gros à condition d'élever des champions. Le jeu se déroule en deux étapes. La première est une phase d'élevage qui consiste à éduquer et à entraîner votre dragon. Mais la grande nouveauté est de proposer un système nommé Memory Card Battler qui permet de créer une infinité de dragons différents, grâce aux sauvegardes d'autres jeux. En effet, vous commencez en introduisant une Memory Card contenant d'autres sauvegardes, et Dragon Seeds les interprète pour créer en conséquence un dragon. Bien sûr, on peut ainsi faire des duels passionnés entre amis pour savoir qui a la Memory Card la plus balèze comme au bon vieux temps des combats avec les machines qui lisaient les code barres. Très japonais dans son esprit, le jeu propose des combats style RPG où l'on anticipe les actions avant de les voir se dérouler passivement. Etrange et nouveau.



Le dialogue avec les consultants et les porteurs est une des clés de multiplication de vos gains.



Les dragons se définissent selon trois sphères : feu, eau ou terre. Chaque dragon possède ses points forts.



Votre dragon peut même apprendre à manier d'épées et de bouclier pour rendre le combat plus passionnant.

TOUTES LES SORTIES

JAPONAISES ET AMÉRICAINES

SOKAIGI

3 CD d'ennui. Même le père Greg ne s'en est pas remis, pourtant, c'est pas faute d'avoir insisté ! Incontestablement le navier de l'été.

106

THUNDER FORCE V

L'un des meilleurs shoot de la galaxie enfin sur PlayStation. Une réussite absolue qui devrait logiquement satisfaire les forcenés de la gâchette !

108

KING OF FIGHTERS 97

Une conversion réussie du hit de SNK, qui pour une fois n'a pas grand-chose à envier à son homologue Saturn.

110

LE ZAPPING DES ZOOMS

Tiens ! Même les mauvais programmeurs sont partés en vacances. Boarf, on ne va pas s'en plaindre non plus.

112

SÔKAIGI



Après pas mal de hits,

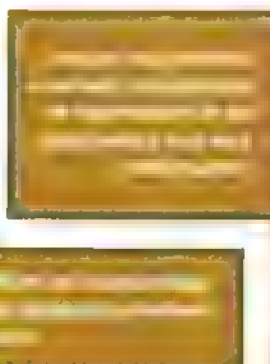
Squaresoft continue

sa descente aux enfers

des jeux moyens



Squaresoft se noie dans un verre d'eau.



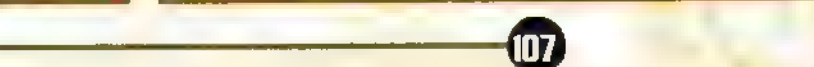
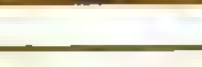
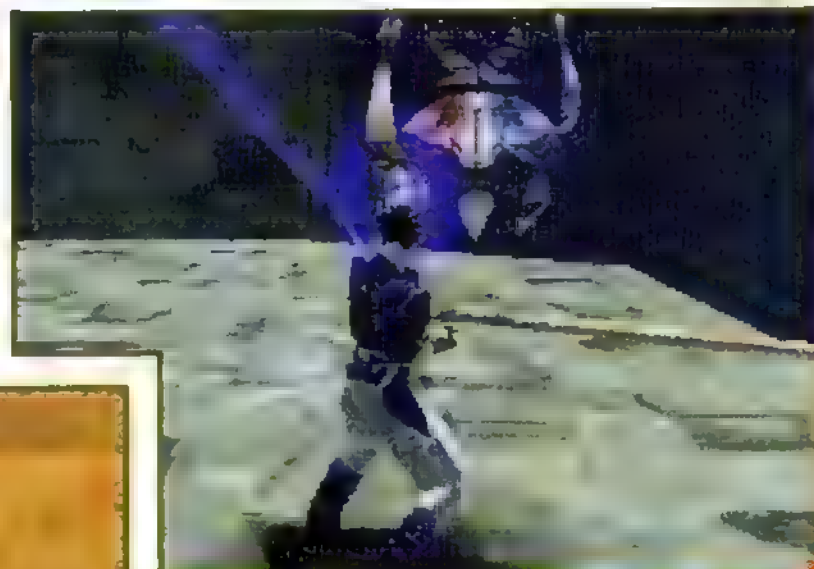
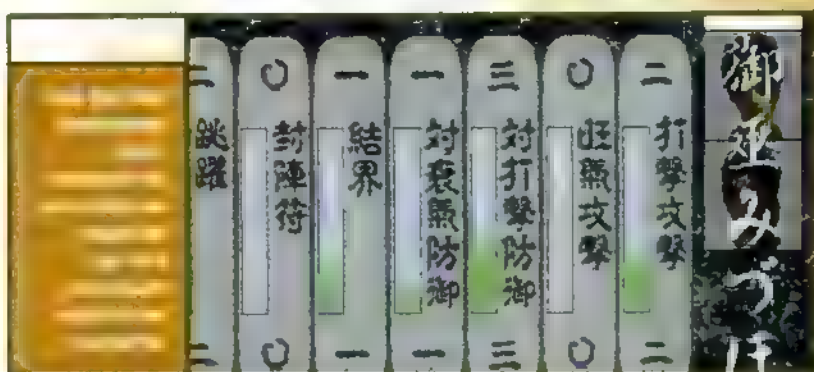
Sôkaigi est un jeu à part. Mais vraiment à part. Parce qu'il n'y en a pas deux et qu'on ne risque pas d'en trouver un comme lui avant longtemps. Tout commence en décembre 98 (un peu d'anticipation) lorsqu'un grand raï de lumière partage le mont Fuji en deux, provoquant l'éruption de ce dernier. Un peu partout dans le Japon, les régions subissent les unes après les autres de nombreuses explosions tandis qu'une grande stèle de 150 kilomètres de diamètre fait son apparition dans le ciel japonais. Chaotique et désespéré, le Japon, qui a perdu 14 % de sa population dans l'incident, ne peut pas faire grand-chose face à ce cataclysme d'origine mystique. Heureusement, de jeunes gens doués de pouvoirs magiques sont là pour arranger la situation. Monstres hideux entre Evangelion et Bio Hazard, boss charismatiques et puissants ou gros monstres énervants, tels seront les ennemis de ces divers héros que vous pourrez incarner à tour de rôle.

EDITEUR SQUARESOFT
DISPO. EUROPE FIN 98

5/10

A la base, le principe de Sôkaigi est intéressant : proposer au joueur de traverser des niveaux où il faut tuer des monstres, détruire des cristaux de pouvoir et trouver sa route jusqu'au boss. Classique mais ô combien efficace ! Malheureusement, tout n'est pas aussi formidable et, très vite, jouer devient un calvaire. La réalisation est plutôt médiocre et fait penser à Tomb Raider avec un peu plus de bugs et des angles de vue toujours mal choisis. La maniabilité elle aussi est assez crispante et, comble du mauvais goût, le jeu n'est pas compatible Dual Shock. Squaresoft semble, ces derniers temps, avoir du mal à aligner les titres de qualité. Ce Sôkaigi reste trop classique pour les joueurs habitués à des productions beaucoup plus abouties. D'autre part, le prix en magasin d'import (parfois 500 francs) devrait suffire à rebuter les joueurs.

Greg



Zoom

LES SORTIES  JAPON

Thunder Force 5 Perfect System

NOMBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : Shoot 'em up

SAUVEGARDES : 01 (1 slot)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUES : 3

DIFFICULTÉ : Difficile

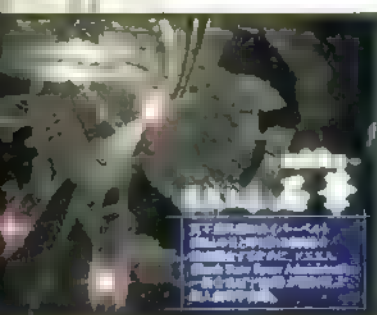
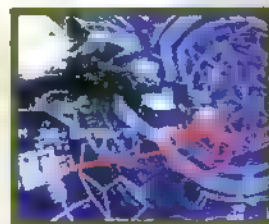
SPECIAL : Competition, Dual Shock

EXISTE SUR : Saturn

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Inté

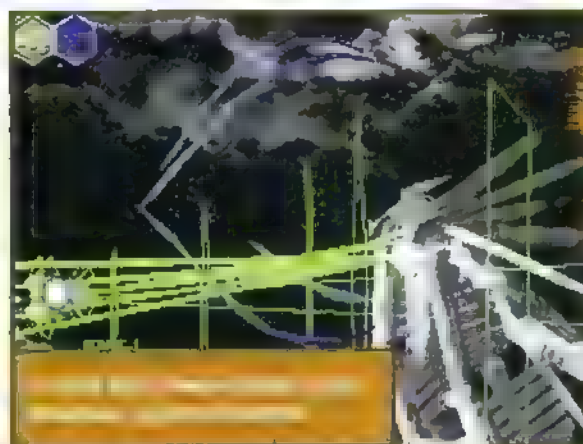


THUNDER FORCE 5 PERFECT SYSTEM



Bonjour ! Vous ne me connaissez pas encore et pour cause je suis nouvelle dans le métier. J'ai les cheveux gris, les yeux un peu rouges et j'aime bien mettre des mini-jupes en cuir. Ma passion dans la vie ? Euh... A vrai dire il va être difficile pour moi d'aller m'amuser en boîte de nuit ou sur un terrain de sport, parce que là, si vous voulez tout savoir, je pilote le Replica-01 Gauntlet, élite de la production d'armement terrien. Vous ne me croirez pas, mais l'usine automatisée d'armement Babel a pété les plombs et a lancé une guerre contre les terriens. Encore du blabla à propos de l'homme contre la machine. Enfin, là je suis contente car j'ai un appareil super performant qui peut utiliser 5 armes différentes, changer de vitesse en cours de jeu et avec lequel je devrai traverser 7 niveaux affreusement durs. Et pas de prime syndicale en cas de victoire, juste des options supplémentaires dans les menus comme voir de superbes illustrations en haute résolution. C'est déjà ça...

**Un shoot 'em up
sur PlayStation**



Thunder Force 5 était le meilleur shoot horizontal sur Saturn, et c'est aussi le cas sur PlayStation. Bien sûr, il y a quelques minuscules différences. Peut-être un peu plus fin sur PlayStation, mais avec un peu moins de ralentissements sur Saturn... Enfin bref, c'est un bon shoot comme on les aime, très difficile avec ses envolées de vitesse, ses boss monstrueux, ses armes

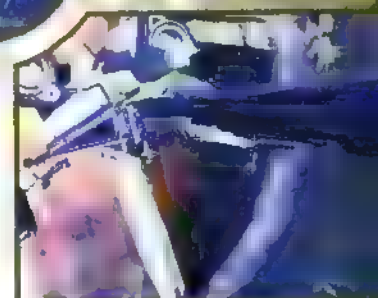
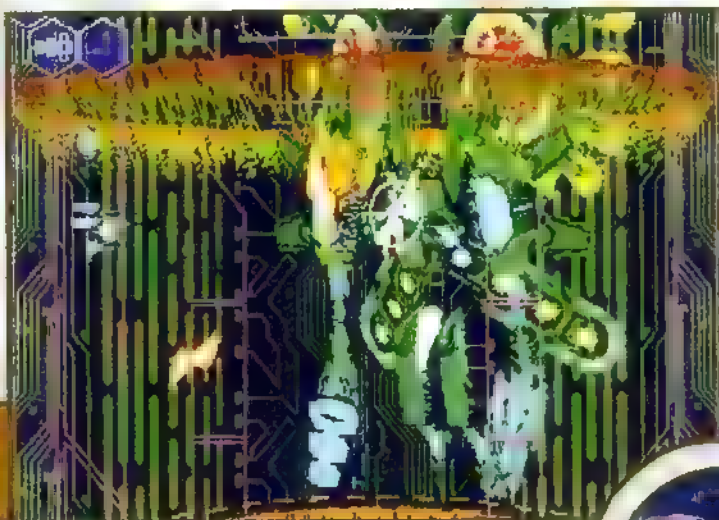
Après la Saturn, TF 5
arrive sur PlayStation
et se classe
immédiatement parmi
les meilleurs du genre.

EDITEUR TECHNOSOFT
DISPO. EUROPE . . . A MORT, MONSIEUR !

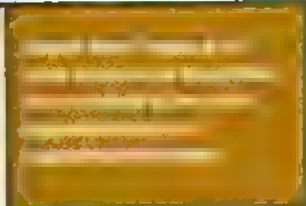
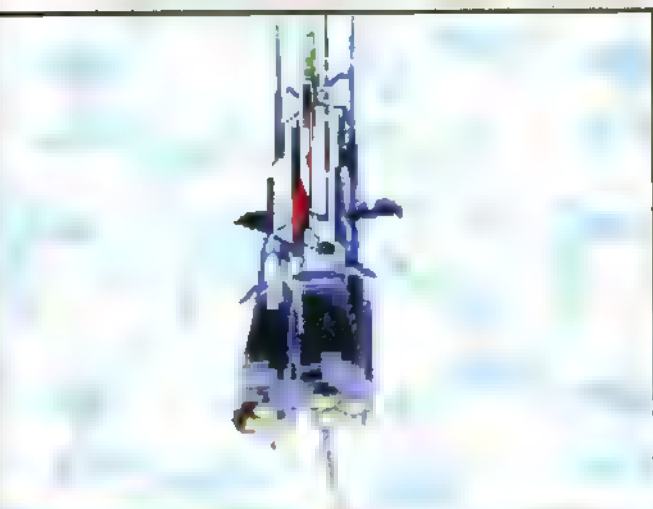
7/10

qui balayent tout l'écran et autres options de la mort. Comme sur Saturn, vous pouvez récupérer jusqu'à trois petits modules qui permettent d'augmenter la puissance de vos armes ou de déclencher de super attaques pendant un court instant. Alors certes, il n'y a que 7 niveaux, et vous vous dites que c'est peu. Mais le jeu est si dur et dynamique que, finalement, on y revient avec joie durant plusieurs semaines. Super rapide et 100 % ambiance guerre techno, TF 5 est tout ce qu'attendaient les joueurs PlayStation : un jeu 32 bits avec l'esprit bien bourrin de l'époque des 16. Un must qui renvoie le très soporifique Einhänder au rang de jeu moyen.

Greg



**Un tout p'tit vaisseau,
des ennemis très gros...**



**Thunder Force 5
secoue la PlayStation**

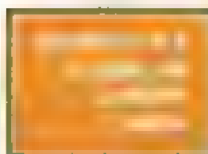


King of Fighter 97

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
GENRE : COMBAT
SAUVEGARDES : 300 (1 slot)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8

CONTINUE : ILLIMITES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
SPECIAL : -
EXISTE SUR : SATURN, NEO-Geo, ARCADE

COMPREHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



KING OF FIGHTERS 97

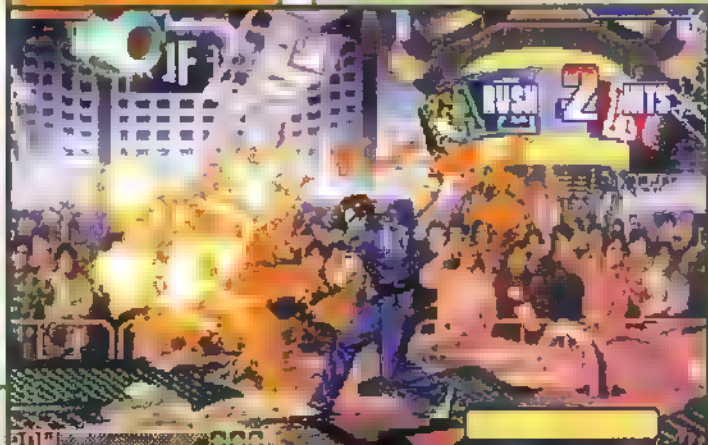
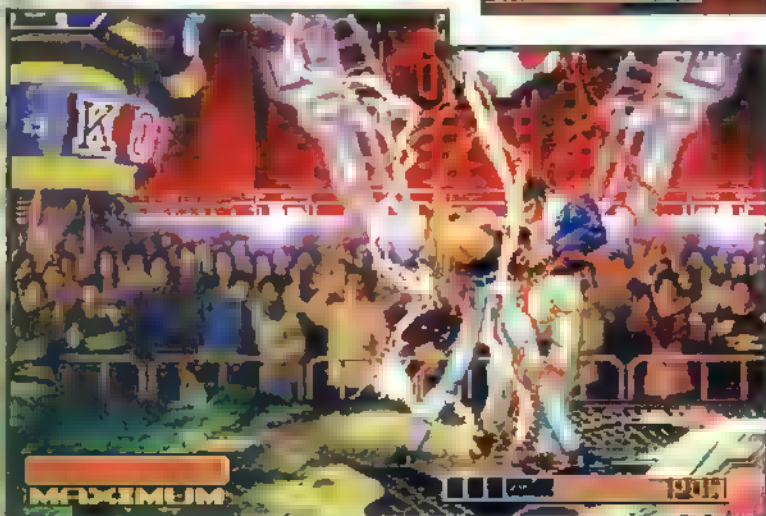
S.N.K. offre enfin aux
joueurs PlayStation son
jeu culte de l'an dernier



Aors que l'été approche et que tous les joueurs febriles attendent au Japon le 24 juillet pour pouvoir enfin découvrir dans les salles le tout nouveau King of Fighters 98, c'est seulement en ce beau mois de juin que la version 97 du jeu de combats le plus technique de S.N.K. pointe son nez sur PlayStation. Dans cette version sur CD noir, on remarquera un petit truc qui fait toujours plaisir aux fans : l'art gallery, une option qui vous fait profiter des diverses illustrations du jeu en haute résolution. Autre nouveauté : un mode practice qui vous permet de vous entraîner tranquillement afin de chercher des super enchaînements sans être dérangé par un ami un peu trop pressant ou une intelligence artificielle belliqueuse.

Technique incroyable
Combat intense

Pour le reste, le jeu est graphiquement identique à la version Saturn ou Néo-Geo même si, au niveau de l'animation, il semble un



EDITEUR S.N.K.

DISPO. EUROPE ... CERTAINEMENT PAS

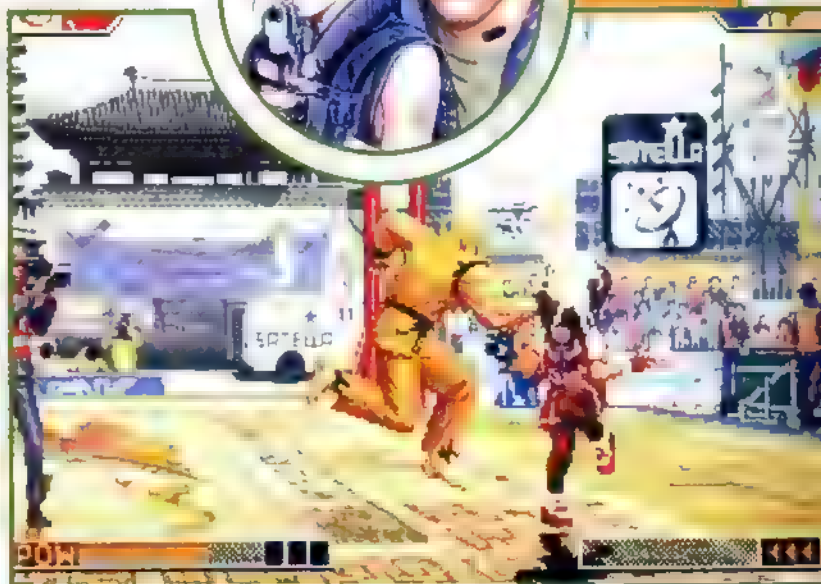
8/10

peu plus rapide mais aussi plus haché. Ce n'est pas gênant outre mesure, puisque les inévitables chargements savent se faire plus ou moins oublier. Avec un total de 35 personnages (dont 6 cachés), KoF atteint un potentiel d'exploitation encore jamais vu sur un jeu de combats. Il est certain que vous y passerez plusieurs heures avant de maîtriser la totalité des coups de tous les personnages, d'autant plus qu'ils possèdent désormais deux, voire trois furies différentes. Tout le monde le sait déjà, KoF reste génial et très certainement le meilleur jeu de combats en 2D qui existe sur PlayStation. Le problème reste maintenant à savoir si les joueurs sont prêts à jouer à un jeu 2D, ce qui ne fait pas forcément partie de leurs habitudes. Un hit quoiqu'il en soit.

Greg



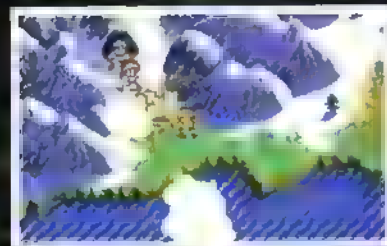
35 combattants, qui dit mieux ?



Zoom Toutes les sorties japonaises et US

Zapping Japon/USA

Ce n'est pas la joie au Japon ou aux Etats-Unis... Peu ou pas de sorties de jeux. Les titres les plus importants devraient quant à eux sortir au moment où vous lirez ces lignes ou bien en retard, voire en retard. Conclusion, nos zappings se font discrets. Si cela continue, on remplacera les zappings par des fiches cuisine : le cake Mario (sans lien logique), le soufflet à la Sega ou bien encore le quatre-quarts Sony. Il va falloir qu'en songe à se recycler tant les développeurs japonais n'y mettent pas du leur.



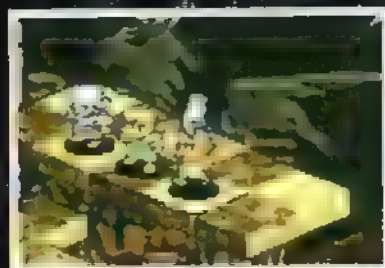
EDITEUR : KAPOKAWA SHOTEN
SORTIE EUROPEENNE
AU NOM DE LA LUNE
COMPREHENSION DE LA
LANGUE : RECOMMANDEE

6/10

TACTICS OGRE

Avant Final Fantasy Tactics, il y avait Tactics Ogre sur Super Nintendo. Un jeu qui faisait trembler Squaresoft. Enfin pas trop longtemps, puisqu'ils ont très vite débauché l'équipe de Tactics pour faire FFT, mais c'est une autre histoire. Ici, nous nous trouvons donc en présence d'un très vaste et complexe jeu de T-RPG qui vous offrira des heures entières de bonheur pour peu que vous passiez outre la réalisation très moyenne, le jeu ayant été ici adapté directement de la Super Nintendo sans retouche. Ah si, ils ont rajouté des loadings. Dommage. A essayer, mais attention c'est en anglais.

Greg



EDITEUR : ATLUS
SORTIE EUROPEENNE
T'AS QUE TIQUE ?
COMPREHENSION DE LA
LANGUE : APPRECIABLE

7/10



GT24



GT 24, ça doit sûrement signifier que le jeu tourne sur une 24 bits, vu la qualité du produit... Jeu de bagnoles hasardeux au nom qui essaie plus ou moins de faire penser à Gran Turismo pour lui pliquer quelques ventes chez les gens distraits, ce jeu a très certainement été programmé par des gens tout aussi distraits, car ils ont oublié de le debugger, d'appliquer les textures, de proposer une jouabilité correcte et de mettre un filtre sur les musiques et les effets sonores. En gros, nous voilà devant un jeu qui aurait fait de la peine, même au moment de la sortie de la console.

Greg

EDITEUR : JALECO
SORTIE EUROPEENNE : GT
DEG' D'ACHETER CE JEU
COMPREHENSION DE LA
LANGUE : INUTILE

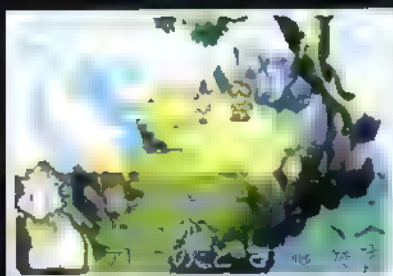
1/10



Lunar

Après une version sur Mega-CD et deux sur Saturn (normal et M-Peg), Lunar arrive sur PlayStation en se payant le luxe d'être en deux CD et d'offrir au joueur plus de 50 minutes de dessins animés entre les diverses phases de jeu. Dans la peau d'un jeune garçon qui rêve d'aventure, vous allez devoir traverser le monde pour réaliser votre rêve jusqu'à ce qu'il arrive malheur à un être cher que vous devrez sauver en résolvant les habituels conflits entre le bien et le mal. Magie, graphismes mignons et temps de chargements très supportables en font un jeu sympa, mais un peu juste face à un Xenogears. Un bon jeu pour ceux qui veulent retrouver la bonne ambiance enfantine et magique de Grandia. Ah bien sûr, tout est en japonais et mieux vaut comprendre.

Greg



EDITEUR : ATLUS
SORTIE EUROPEENNE
T'AS QUE TIQUE ?
COMPREHENSION DE LA
LANGUE : APPRECIABLE

7/10

Toutes les sorties du mois au crible



Pour ceux qui possèdent une PlayStation, c'est un peu «le bonheur si je veux». Après 40 000 ans d'attente, les petites créatures d'Heart of Darkness vont enfin vous en faire voir de toutes les couleurs. Un soft spielbergien signé Eric Chahi qui renoue avec le gameplay des années 80. Les british de Codemasters quant à eux surprennent toute la rédaction avec une simulation de rallye qui n'a pas à rougir de Gran Turismo et Electronic Arts continue sur sa lancée avec une version 3D de Road Rash au-delà de toute espérance. Une actualité estivale 100 % Sony donc qui ne laisse qu'une miette microscopique à Sega · Riven. La N64 ? Heu, c'est quoi déjà une N64 ?

Alundra (PlayStation)	130
Blast Radius (PlayStation)	136
Colin McRae Rally (PlayStation)	120
Crime Killer (PlayStation)	146
Dead or Alive (PlayStation)	126
Heart of Darkness (PlayStation)	114
Kula World (PlayStation)	140
Riven (Saturn)	124
Road Rash 3D (PlayStation)	134
Spice World (PlayStation)	142
V-Ball Beach Volley Heroes (PlayStation)	144
Wargames (PlayStation)	138



Heart of Darkness

EDITEUR

INFOGRAMES

GENRE

PLATE-FORME/ACTION

Attendu, Heart of Darkness l'a été. Après des mois, des années d'espérance, faisant d'HoD un jeu fantôme, le miracle survient, enfin ! Alors, le verdict ?

L'un des jeux les plus attendus de l'année, Heart of Darkness est un jeu d'action-aventure en 3D, développé par le studio britannique de la même nom, et édité par Infogrames. Le jeu est disponible sur PlayStation 2, Xbox et PC. Il s'agit d'un jeu de rôle en 3D, avec une histoire riche et une ambiance sombre. Le jeu est très attendu, car il s'agit d'un jeu de rôle en 3D, avec une histoire riche et une ambiance sombre. Le jeu est très attendu, car il s'agit d'un jeu de rôle en 3D, avec une histoire riche et une ambiance sombre.

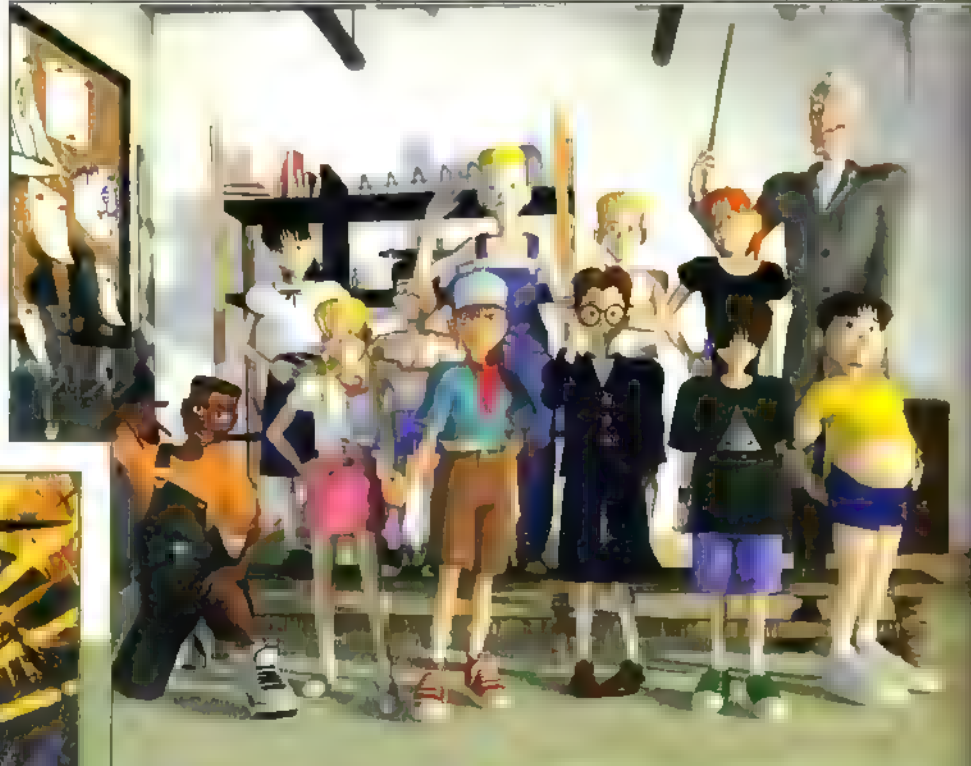
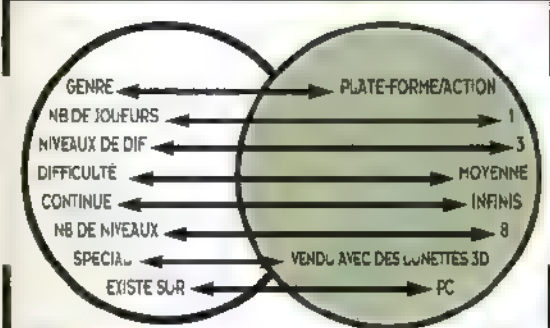


un jeu d'action-aventure en 3D, développé par le studio britannique de la même nom, et édité par Infogrames. Le jeu est disponible sur PlayStation 2, Xbox et PC. Il s'agit d'un jeu de rôle en 3D, avec une histoire riche et une ambiance sombre. Le jeu est très attendu, car il s'agit d'un jeu de rôle en 3D, avec une histoire riche et une ambiance sombre.



Heart of Darkness

fiche technique



La classe d'Andy au grand complet



Vous avez peur du noir ?

Le scénario d'HoD est avant tout basé sur une

phobie enfantine : la peur de se retrouver seul dans le noir. C'est ainsi qu'on découvre Andy, le jeune garçon héros, affrontant ses vieux démons (au sens propre) tout au long du jeu. Les cinématiques (nombreuses, il y en a plus de vingt) permettent, à cet égard, de vraiment se mettre dans l'ambiance. Les voix, en français, sont très réussies et la mise en scène tout à fait hors du commun nous donne parfois le sentiment de regarder tranquillement un dessin animé. La qualité de ces cinématiques est réellement impressionnante. On regrettera juste leur manque relatif de fluidité qui donne une impression de haché désagréable. On finit toutefois par ne plus y faire attention et on se laisse transporter par l'histoire de ce petit bonhomme avec délice, nourrissant toujours un peu plus l'envie de le mener au bout de cette incroyable aventure...

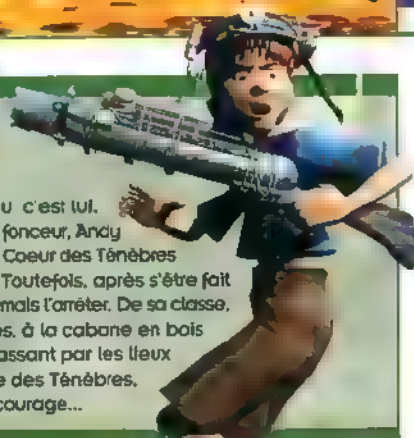


Les jets de lave ne pardonnent pas. Comme bien d'autres choses dans ce jeu.

Andy

Le héros du jeu, c'est lui.

Gamin turbulent et fonceur, Andy n'a peur de rien... sauf du noir. Plonger dans le Coeur des Ténébres lui demandera donc beaucoup de courage. Toutefois, après s'être fait kidnapper son chien (l), rien ne peut plus désormais l'arrêter. De sa classe, avec son sévère professeur et ses camarades, à la cabane en bois qui renferme d'innombrables gadgets, en passant par les lieux dangereux et sombres surveillés par le Maître des Ténébres, vous allez accompagner Andy partout. Bon courage...



L'attaque du village des Amigos par les spectres a été un désastre et confusion. Mauvais trio.



Andy se retrouve dans la situation la plus périlleuse.

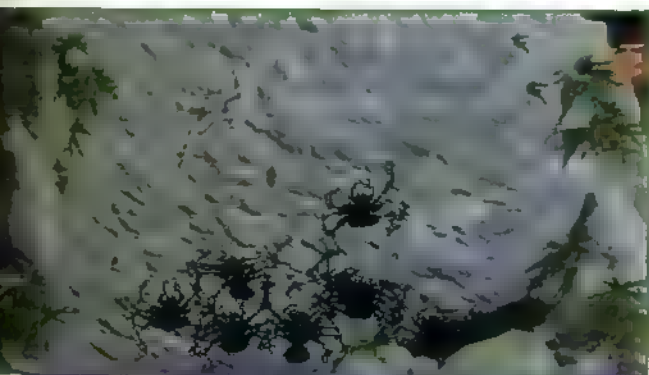
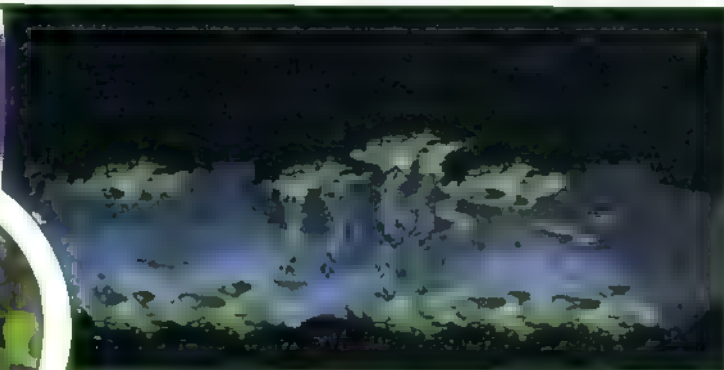


Whisky



Sous ce nom aux relents de vapeurs alcoolisées se cache l'ami le plus fidèle d'Andy, son chien. C'est lui qui se fera entendre à la place du héros par le sbire du Maître des Ténèbres. Pas particulièrement intelligent (c'est un avis tout subjectif basé sur une observation prolongée de sa tête), Whisky n'en est pas moins un animal attachant.

Pour franchir cet étroit passage sous l'eau, vous allez devoir nager selon un timing précis.



Il faut parfois savoir fuir devant de trop nombreux ennemis.



Dès le début du jeu, vous rencontrerez de gros méchants qui vous désarmeront. Vous finirez toutefois par récupérer votre équipement un peu plus tard.

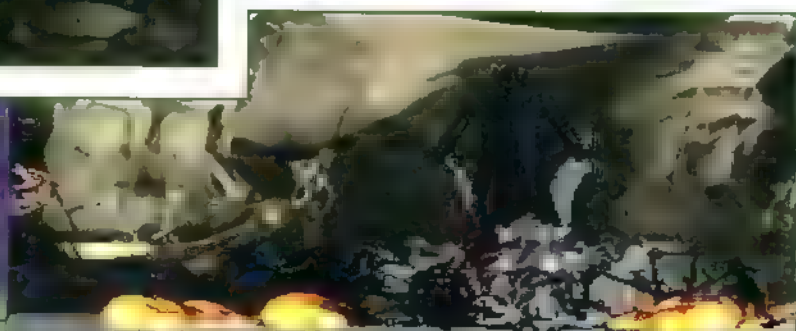


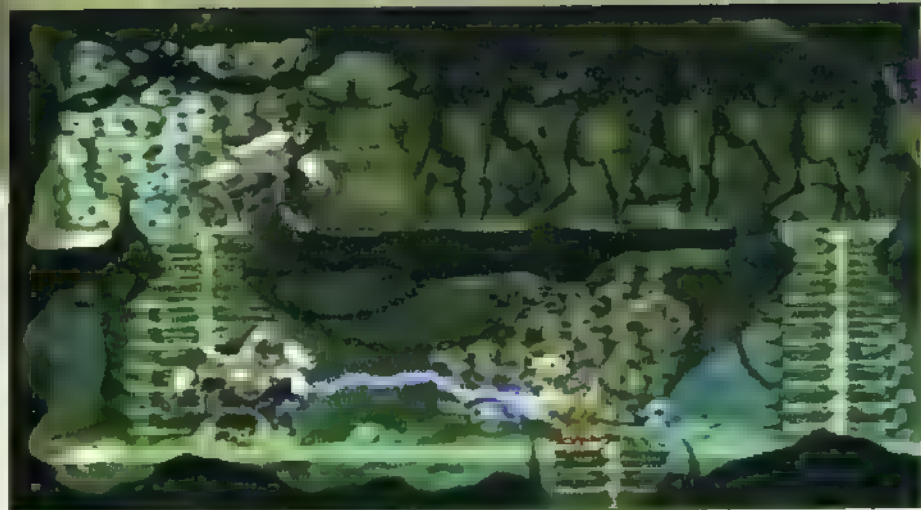
Amigo



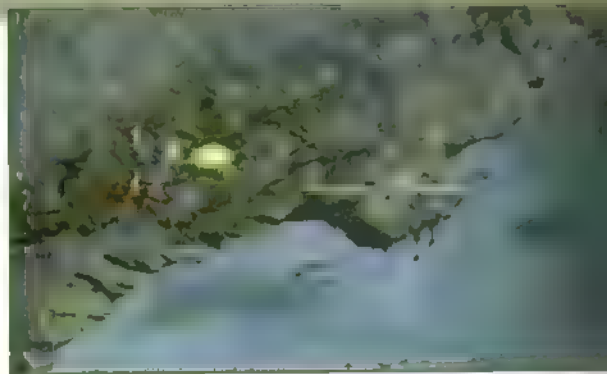
Les créatures amies, dans le Royaume des Ténèbres, sont peu nombreuses, et les amigos vous apporteront une aide précieuse lors de votre périple. Aussi risibles que drôles, ils arborent la plupart du temps un air bête et parlent avec une voix qui fait immédiatement penser à celle d'Homer Simpson (vous voyez le genre ?). Les personnages les plus amusants du jeu, avec le sbire...

Le combat contre le Maître des Ténèbres se révèle très difficile. Une concentration de tous les instants est nécessaire pour le vaincre.

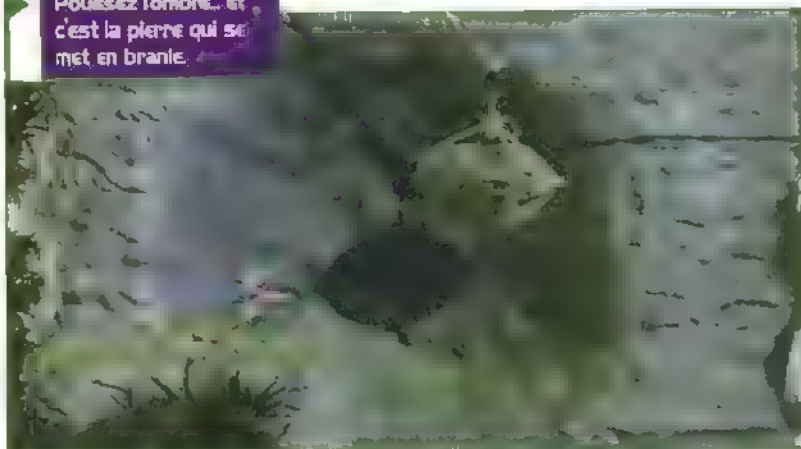




Les golems se divisent en deux lorsque vous les explosez. Il faut vite détruire leurs morceaux avant qu'ils ne se régénèrent.

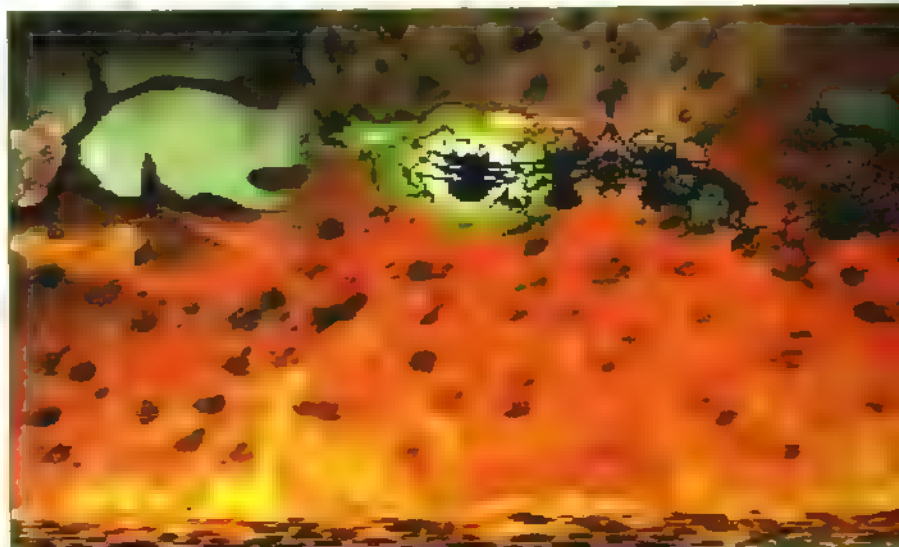


Poussez l'ombre... et c'est la pierre qui se met en branle.



Le Maître des Ténèbres

Dans toute histoire, ou presque, il y a un méchant, et plus il est vicieux, sombre et cruel et mieux c'est. Le méchant d'HoD incarne les Ténèbres dans sa façon d'être. Mystérieux, drapé de noir, il ne laisse voir de lui-même que des yeux flamboyants, de longs crocs et des griffes apparentes. Un méchant peu original, certes, mais qui remplit bien son rôle.



Alignez les ennemis autant que vous le pouvez lorsqu'ils se trouvent sur une même ligne.

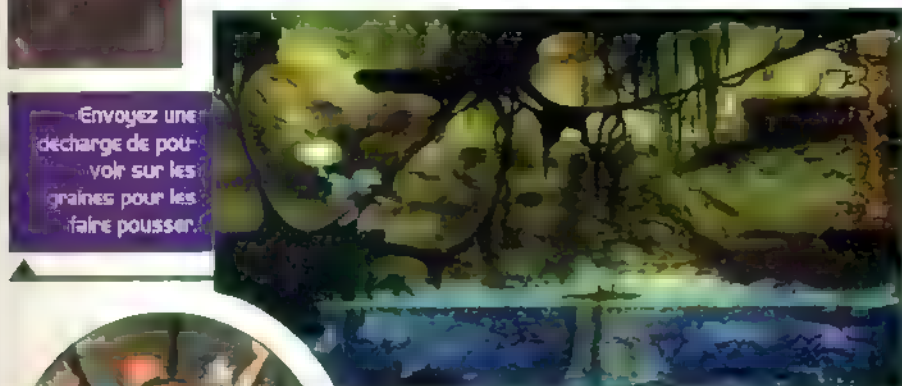
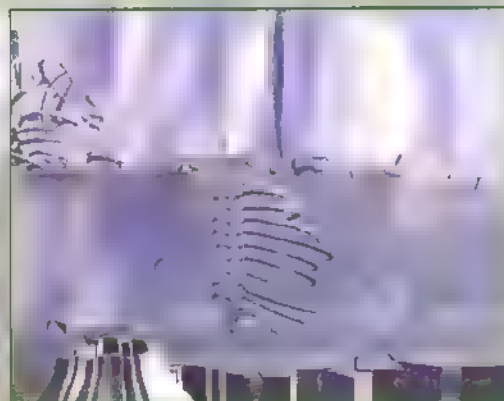
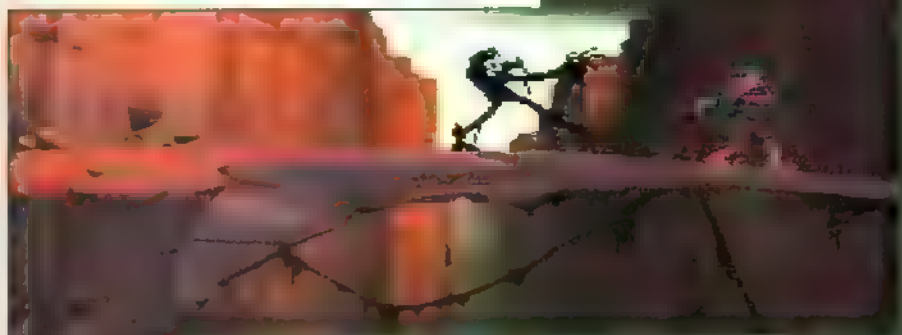
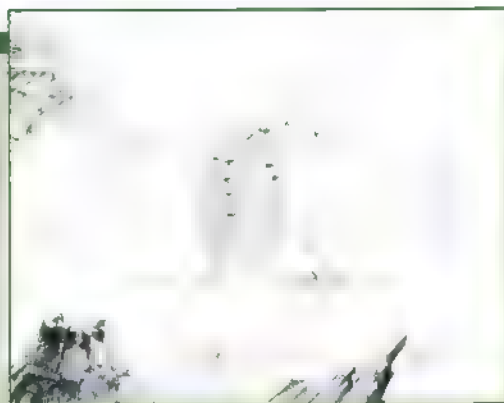


L'originalité de ce titre et le soin extrême apporté à sa conception sont impressionnants



Admirez le travail

Voici l'évolution en trois étapes du travail de réalisation à la base de HoD. On commence par dessiner un décor à la main. Ensuite on le modélise et on applique dessus des textures simples. Et enfin, on procède au travail minutieux de mise en couleurs, en faisant attention aux plus petits détails. Et dire qu'on traverse certains tableaux en y jetant à peine un coup d'œil...



Envoyez une
décharge de pou-
voir sur les
graines pour les
faire pousser.

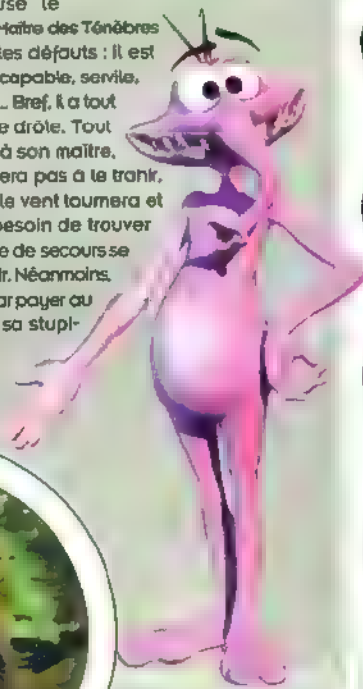


Ne vous laissez pas abuser par
certains décors champêtres.



Le sbire

Rose et d'apparence caoutchouteuse, le sbire du Maître des Ténèbres cumule les défauts : il est lâche, incapable, servile, peureux... Bref, il a tout pour être drôle. Tout dévoué à son maître, il n'hésitera pas à le trahir, lorsque le vent tournera et que le besoin de trouver une sortie de secours se fera sentir. Néanmoins, il finira par payer au prix fort sa stupidité...



NOTES



technique

Décors en 3D de toute beauté, cinématiques recherchées, réalisation d'ensemble excellente

esthétique

Un souci du détail poussé à l'extrême. Les véhicules et les circuits sont superbement modélisés. Tout a été amélioré, impressionnant !

animation

Les mouvements de tous les persos sont fluides, rapides, naturels... impressionnant.

maniabilité

Une petite inertie dans les commandes gâche un peu notre plaisir, mais rien de grave.

sons

Pas de musiques pendant le jeu (mais de sublimes durant les cinématiques). L'ambiance sonore se suffisant à elle-même.

durée de vie

L'aventure est belle, mais vous n'y reviendrez sans doute pas. Les acharnés le termineront en un week-end.

plus

Réalisation et ambiance exceptionnelles. Cinématiques originales qui font très DA.

moins

Certains passages sont décourageants. Durée de vie assez réduite.

Intérêt

Pour les pros

7/10

8/10

Grand public

AVIS



J'aime ce jeu. Non, je le déteste. Non, je l'aime... Raaaahh !! Je ne sais plus. HoD est aussi accrocheur que désespérant. On s'y amuse, on s'émervaille, mais on s'énervé aussi beaucoup. Les derniers niveaux, en particulier, donnent vraiment envie de s'entraîner ou lancer de paddle sur écran télé. Reste tout de même un excellent titre original, qu'il serait assurément dommage de laisser passer.

Chris



HoD est un bon jeu, beau, bien fait et à l'ambiance incomparable. Mais il est nant de deux défauts : une durée de vie très limitée et des passages particulièrement énervants (c'est même la première fois que Chris perd son sang froid en jouant !). Même si la durée de vie est courte, le plaisir de jeu est intense.

Rahan

AVIS



Colin Mc Rae Rally

EDITEUR..... CODEMASTERS

GENRE..... SIMULATION DE RALLYE

Avec Colin Mc Rae Rally, Codemasters prouve que les Européens savent aussi donner naissance à des jeux d'exception. Voici pourquoi.

PLAYSTATION

Colin McRae Rally

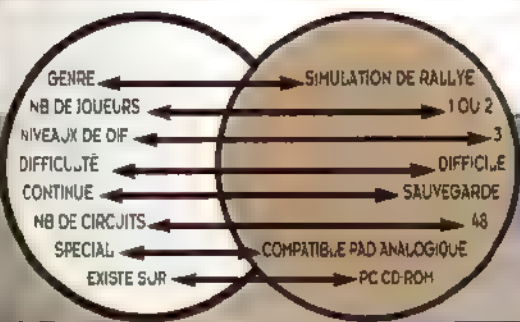


Dans les villages, l'usage du frein à main est vivement recommandé.

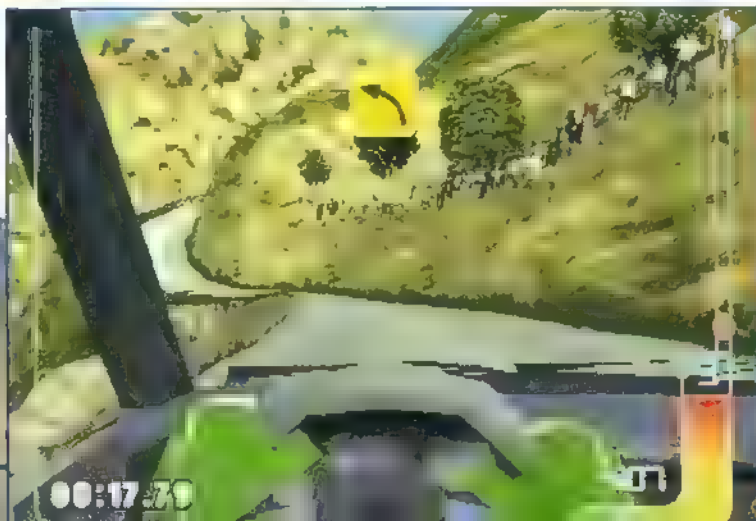
C'est n'est pas un scoop, Gran Turismo a été un choc pour l'ensemble de la communauté vidéoludique. Les éditeurs, les joueurs et la presse se posent tous la même question : mais comment Sony est-il parvenu à un tel degré de perfection ? Parmi les concurrents, il y en a qui, visiblement, n'ont trouvé la réponse. On veut bien évidemment parler de Codemasters, le géniteur du très réaliste TOCA Touring Car. Leur dernier titre, Colin Mc Rae Rally dont seules les dernières tribus luits ignorent encore l'existence (bonjour le matraquage publicitaire !) a vraiment créé la surprise au sein de la rédaction. Pour être franc, il révolutionne carrément la simulation de rallye en proposant un gameplay et une réalisation qui n'ont absolument pas à rougir de ceux de Gran Turismo. Ce qui signifie en clair que Colin Mc Rae Rally et VRally perdent leur statut de référence. En effet, Colin Mc Rae Rally offre des sensations et des modèles de conduite incomparables dans le genre. Au pad analogique vibratoire, c'est un vrai bonheur. On retrouve en fait l'hyper réalisme de TOCA, avec toutefois un fun nettement plus prononcé. Pourtant, durant les 48 étapes qui traversent les contrées du championnat WRC de rallye, vous ne croirez aucun concurrent. Comme dans la vraie vie, il s'agit d'épreuves individuelles : un gigantesque timing contre les temps de références de vos adversaires. S'ennuie-t-on pour autant ? La réponse est non ! Les circuits sinueux, truffés de pièges plus ou moins naturels (changements de revêtement, fossés, dos d'âne) mettent constamment le pilote sous pression et demandent, à l'instar de GT, un pilotage d'une grande technicité si on souhaite approcher les meilleurs chronos. Ajoutez à cela des options de réglages très complètes, une impression de vitesse décoiffante, un environnement graphique et sonore inattaquable et vous obtenez le deuxième meilleur jeu de courses sur PlayStation. Indispensable.



fiche technique



Le jeu propose 5 vues toutes jouables. La vue intérieure dynamique est celle qui procure le plus de sensations ! Extrême !



Rally Academy

A l'instar de Gran Turismo, Colin McRae Rally propose un mode training particulièrement bien conçu qui va vous permettre de vous familiariser avec les différentes techniques de pilotage, les pièges de la route et le comportement si particulier des voitures de rallye. Ce mode se divise en 3 niveaux et comprend 12 épreuves plutôt techniques et assez amusantes : boucle, circuit en huit, dérapage au frein à main, conduite sur route humide, conduite de nuit, etc. A la fin de chaque test, votre performance sera analysée par votre instructeur et vous serez noté suivant une grille de 7 critères.

DEPLACER VOITURE	SCORE
POSITION	8/10
DIRECTION	10/10
DEPLACEMENT	7/10
ÉTAT DES PNEUS	10/10
VITESSE	6/10
PRÉVISION	6/10
RESPECT INSTRUCTIONS	9/10
TOTAL 56/70	



Oubliez tout

ce qui s'est fait

auparavant,

Colin McRae Rally

est la simulation ultime

de rallye

Tous... tous les deux ?

Dans Colin McRae Rally, vous pourrez disputer un rallye ou au championnat du monde à deux simultanément ou en alternance et opter pour un style arcade ou simulation ! Techniquement, malgré une définition graphique de qualité moindre et un clipping un poil plus prononcé, ce mode reste très réussi : l'impression de vitesse est convaincante (en vue Intéme) et les splits offrent une parfaite visibilité du tracé. A noter toutefois que le mode multi-joueurs ne permet de faire du stock-car qu'en option arcade, la bolide de l'adversaire prenant la forme d'un ghost en rallye et en championnat. On chipote, on chipote, mais il y a pas de quoi faire un caprice un fromage.



Dément ! La boue gicle sur la carrosserie en temps réel !





Auto-psie !

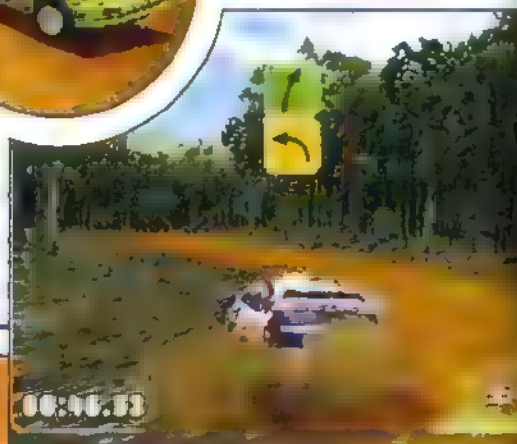
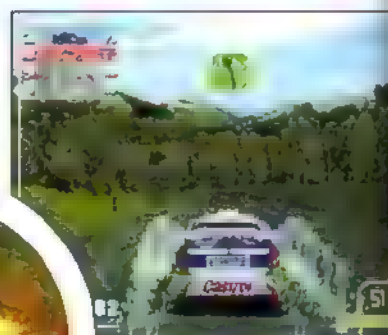


Après avoir pris le soin de jeter un oeil sur les caractéristiques de l'étape (type de revêtement, état de la route, météo...), vous devrez effectuer un certain nombre de réglages afin d'optimiser les performances de votre bolide. Ces derniers sont simples, parfaitement expliqués (ils changent selon la classe de véhicule choisie (deux ou quatre roues motrices). Ainsi, vous pourrez modifier la sensibilité de la direction, le jeu de pneus, l'équilibrage du freinage, la rigidité des suspensions et les rapports de la boîte de vitesse. Enfin, toutes les deux étapes, il vous faudra veiller à la remise en état de votre véhicule qui ne pourra excéder 60 minutes (fictives). À vous de bien gérer le temps qui vous est imparti !

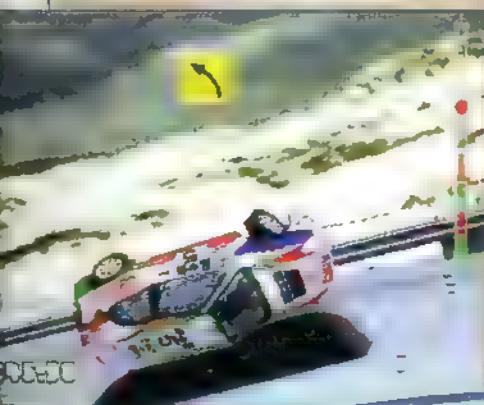
A Monaco et en Suede, l'alternance neige-verglas-goudron risque de vous déconcerter ! Attention au choix de pneus !



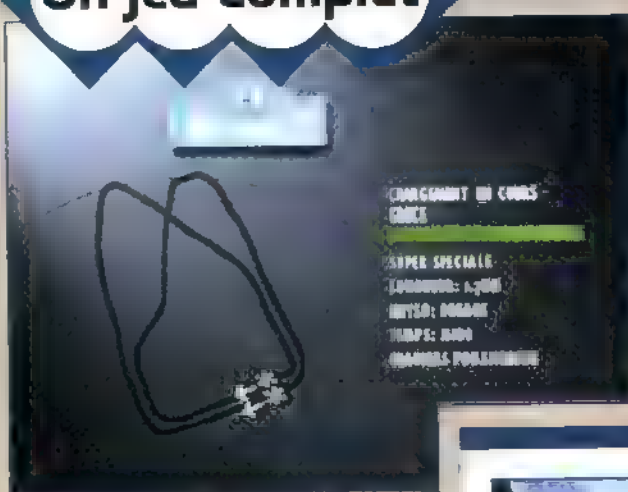
Les courses de nuit demandent une connaissance parfaite du parcours.



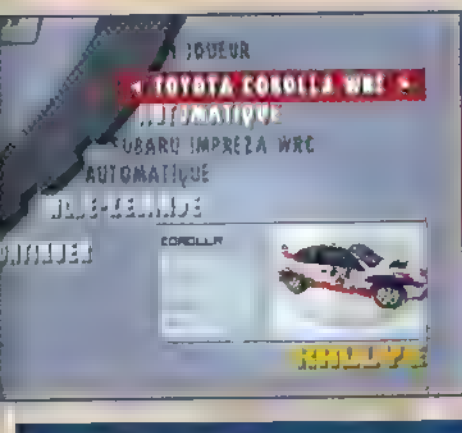
En Australie, pas de kangourous mais de nombreux pièges naturels et des dos d'âne spectaculaires.



Un jeu complet



Colin Mc Rae, c'est 12 modèles officiels (Subaru, Seat Ibiza, Golf GTI, Skoda Felicia, Toyota Corolla, Ford Escort, Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza + 4 voitures cachées) aux comportements routiers probants, 48 vraies étapes totalement différentes (pas de mode mirror ni de mode reverse à deux francs) reprenant les tracés réels du championnat, des «super spéciales» durant lesquelles vous serez confronté à un unique concurrent en duel, 8 zones géographiques d'une beauté et d'un réalisme à couper le souffle, 3 niveaux de difficulté et 4 modes de jeu (rally, championnat, time trial, école de conduite). Si avec ça vous ne parvenez pas à vous éclater, arrêtez les jeux vidéo !



Écoutez bien votre copilote : il vous avertit de la difficulté des virages et des pièges du parcours.



Le rallye de Corse : des circuits longs, tortueux et éprouvants. Le pied !

NOTES



17

technique

Des modèles de conduites irréprochables, un moteur ultra flu de mais un très léger clipping.

17

esthétique

Une modélisation très réaliste, des décors splendides. Ce jeu n'a la rien à envier à Gran Turismo.

17

animation

Une impression de vitesse vraiment grisante sans aucun ralentissement, normal, vous êtes seul sur la route !

18

maniabilité

Comme TOCA, c'est très réaliste tout en étant moins rébarbatif. Des sensations décuplées au pad analogique.

18

sons

Pas de musique, mais un environnement sonore réaliste et un co-pilote très précis dans ses indications.

17

durée de vie

48 étapes variées et techniques, une bonne difficulté et des modes de jeu fournis. Y a de quoi faire !

+

plus

Le réalisme, la réalisation. Le gameplay, les sensations, tout quoi !

-

moins

On est seul sur la route. Ben, heu...

Intérêt

8/10

AVIS



La baffe du mois ! Codemasters nous avait étonné avec TOCA Touring Car, Colin Mc Rae Rally ne fait que confirmer le talent de l'éditeur anglais. Un soft techniquement très abouti, procurant

des sensations de pilotage extrêmes qui au même titre que Gran Turismo révolutionne la simulation automobile sur PlayStation.



Procurer autant de sensations, de réalisme et de fun que GT duquel je ne me lasse toujours pas, semblait impossible. Codemasters a pourtant réussi ce pari en apportant à la simulation de rallye ses lettres de

noblesse. C'est rapide, jouable et l'ambiance sonore est fabuleuse. Un deuxième jeu de courses indispensable sur PlayStation !

AVIS



EDITEUR

SEGA

Riven

GENRE

SIM. CARTES-POSTALES

Après un passage remarqué sur PC et une adaptation facilement réussie sur PlayStation, c'est au tour de la Saturn de découvrir la suite de Myst. Un titre à part.

SATURN

Riven



The Sequel to Myst



fiche technique

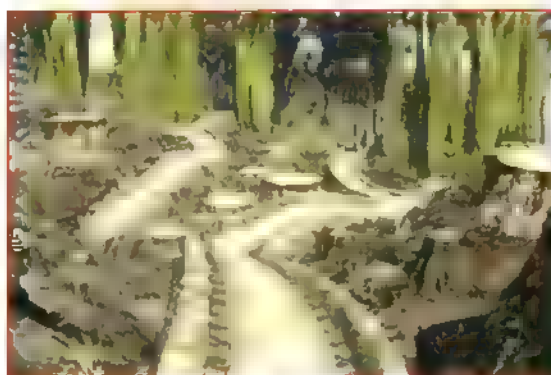
GENRE	←	SIM. DE CARTES-POSTALES	→
NB DE JOUEURS	←	1	→
NIVEAUX DE DIF	←	→	→
DIFFICULTÉ	←	→	→
CONTINUE	←	→	→
NB DE CD	←	5	→
SPECIAL	←	SEUL JEU SATURN DU MOIS !	→
EXISTE SUR	←	PLAYSTATION PC	→



Vous croiserez quelques indigènes, fuyant à votre approche. Par rapport à Myst, Riven est bourré d'animations !



Le labo de Gehr, surchargé d'objets insolites, vous révélera le code permettant d'ouvrir les portes.



Tips

Pour ouvrir la tête de ce poisson, avancez jusqu'à lui, retournez-vous et cliquez avec précision sur le pixel rouge au-dessus de la borne en forme de champignon à gauche. Fallait le savoir, maintenant vous êtes au courant !



Une version

Saturn

un peu en deçà

de la PlayStation



NOTES

technique

Idem que sur PlayStation, finesse des cinématiques en moins et couleurs un peu plus ternes.

esthétique

Des paysages superbes, un monde à part comme seul Cyan sait le faire.

animation

Extraordinaires. Les anims, se comptant sur les phalanges d'un pouce, ne peuvent qu'être réussies.

maniabilité

Le principe est toujours le même, mais l'absence de souris est un poil handicapante.

sons

Une musique de fond légère mais une bonne ambiance, des bruitages réussis et importants.

durée de vie

En suivant une solution pas à pas, on finit en quelques heures, mais sans accrochez-vous !

plus

Tout est dans le scénario, l'ambiance et l'univers.

moins

Une rude épreuve de patience. Ralentissements lors des anims !

Intérêt

7/10

AVIS



Un soft à part, que nombre d'entre vous n'auront pas le courage de parcourir jusqu'au bout. Si en revanche vous jouez à plusieurs, en mettant vos réflexions en commun tout en restant dans

l'ambiance fabuleuse de cet univers parallèle c'est nettement plus facile. Mais tout de même, réussir à faire saccader un curseur de 12 pixels sur 12, c'est surpuissant.



Que ce soit sur Saturn, PlayStation ou PC, Riven reste un monument qui vous emmènera très loin sur les chemins de la patience et de la réflexion. À condition, bien sûr, d'être sensible au genre.

On regrettera principalement l'absence de souris et les quelques ralentissements du curseur, franchement aberrants et risibles.

AVIS

Sorti en arcade voilà plus d'un an, Dead or Alive se démarque des autres jeux de combats par sa jouabilité originale. Gros plan sur un titre à ne pas mettre entre toutes les mains.

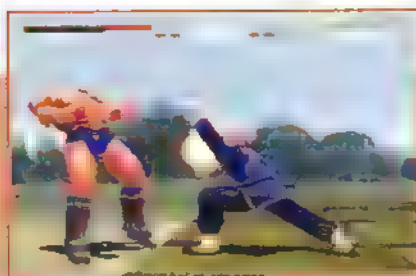
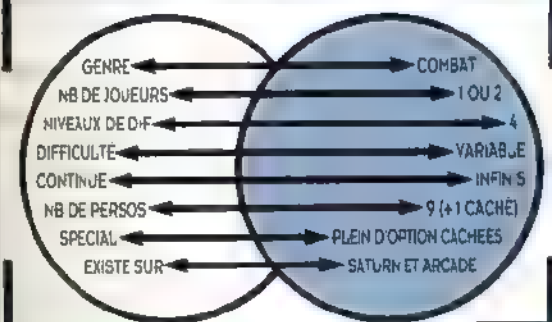
PLAYSTATION

D



Dead or Alive

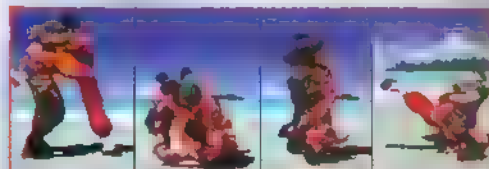
fiche technique



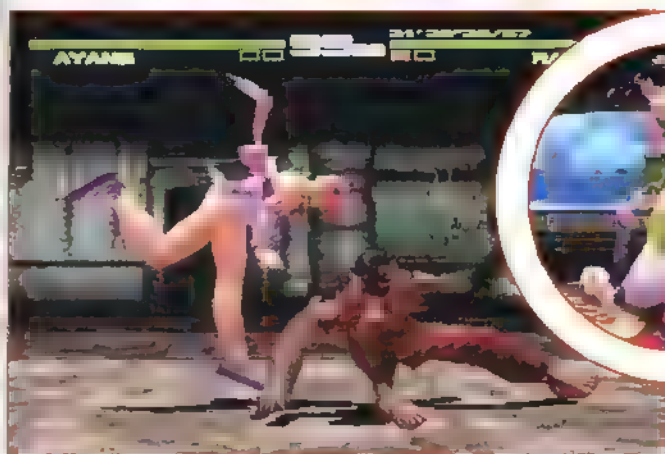


Les multi-prises

Exemple de multi-prises avec Bayman. Tout d'abord on chope l'adversaire en le faisant chuter, on lui debaite la jambe et on l'abime encore une fois en la lui tordant vers l'arrière. Pour se dégager d'une multi-throw comme celle-là, il faut appuyer sur P+K+H au bon moment. Contre les chopes de base, H+P suffisent en général.



En réussissant tous les coups d'un personnage en training, vous validez son extra-voice dans le mode options.

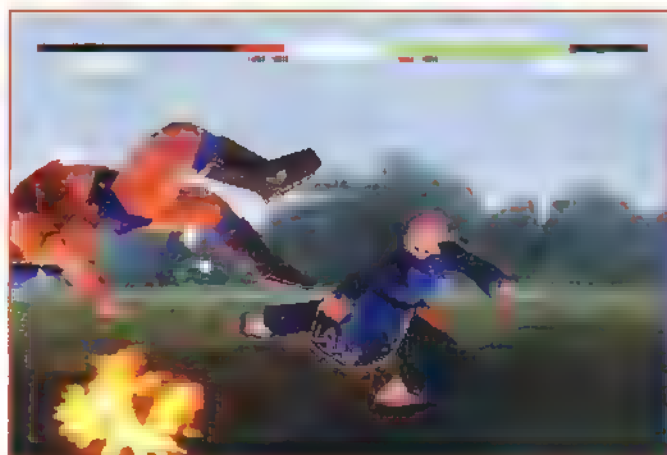
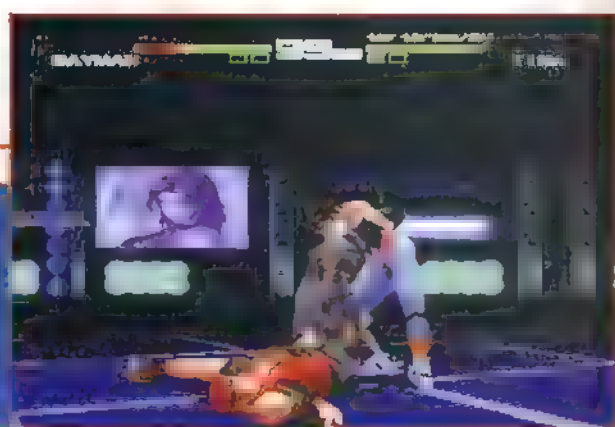


Des costumes à gogo

La particularité la plus hallucinante de DoA est la quantité de costumes que vous pouvez récupérer pour chaque combattant. En terminant le tournoi avec un perso, vous ajoutez en effet une tenue à sa panoplie. Elle est, la plupart du temps, débile : combinaison de plongée, maillot de bain, costume de cow-boy ou de lapin... Le nombre d'accoutrements s'étend de cinq pour les garçons, à plus de dix pour les filles. Avant de tous les récupérer, vous allez devoir batailler ferme, car si les premières tenues peuvent être récupérées assez facilement (vous pouvez tricher avec les barres de vie, le nombre de rounds, etc.), il vous faut remettre les valeurs par défaut pour obtenir les dernières.



Tina, catcheuse et sportive, s'apprête à faire subir à sa victime la prise du désormais classique giant swing.



Pour éviter de rebondir en l'air lorsque vous sautez sur une mine de la danger zone, appuyez sur P+K+H en même temps.

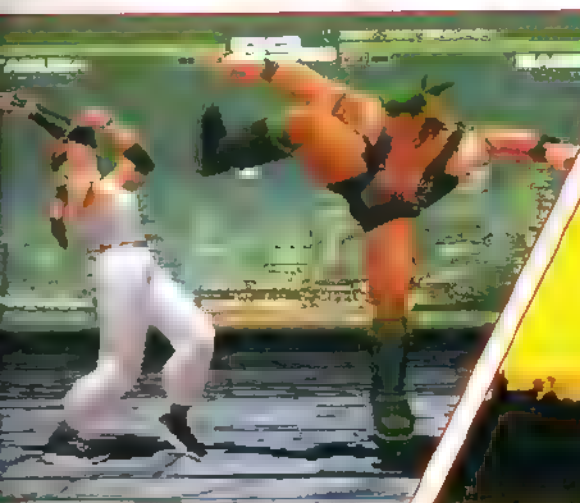


Pierre, ciseaux, papier

Le système de combat de DoA se base sur trois types d'attaques : le coup, le contre et la projection. Chaque type d'attaques prend le dessus sur une autre. C'est ainsi que le contre est plus fort que le coup, le coup plus fort que la projection et la projection plus forte que le contre. Il faut constamment jouer entre ces variantes et anticiper les mouvements de l'adversaire pour accéder à la victoire.



l'art du contre
et de l'esquive
est à l'honneur



Ce gros bourrin de Bass balance un coup de pied sans grâce tandis qu'Hayabusa démontre son somersault. Qui va toucher ?



La prise du coup de pied retourné, aussi efficace qu'humiliante.

NOTES



technique

La haute résolution apporte un aspect très propre au jeu. Quelques bugs d'affichage peu gênants.

esthétique

Une débouche de couleurs chatoyantes pour un jeu assez agréable à l'oeil. Persos un peu trop communs.

animation

Mouvements rapides, détaillés, pleins de grâce. Du joli travail.

maniabilité

Commandes précises mais inhabituelles. Il faut jouer assez longtemps pour maîtriser un minimum.

sons

Musiques réussies mais pas mémorables, sons et cris de circonstance. Ensemble correct.

durée de vie

Maîtriser un perso réclame du temps et un talent certain. De plus, il y a de nombreux modes de jeux.

plus

Réalisation d'ensemble de qualité. Une jouabilité quelque peu renouvelée.

moins

Pas assez de persos. Difficulté contre l'ordinateur mal dosée.

Intérêt

7/10

AVIS



Dead or Alive est intéressant à plus d'un titre. Il est assez beau, riche et bénéficie d'une jouabilité particulière mais très intéressante... Jeu de combats hors-normes, il mérite réellement

qu'on s'y intéresse. Assez difficile à maîtriser, il s'adresse toutefois en priorité à ceux qui ont le temps et la patience de jouer vraiment correctement.



Même si je préfère la version Saturn où on sent mieux les personnages, cette version PlayStation de Dead or Alive est la bienvenue en ces temps de Tekken où le principe du bourrage fait loi.

(NDLR : femmelette !). On aurait préféré un Total 2 en officiel mais, après tout, c'est déjà pas mal. Mention spéciale pour les poitrines des combattantes.

AVIS



OFFRE LIMITEE

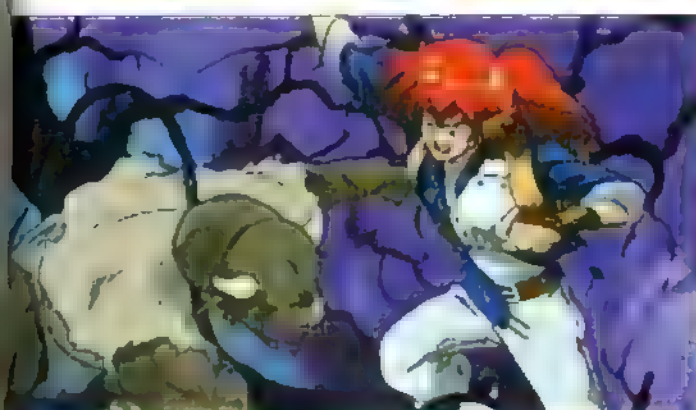
2 échanges standard possible et gratuit*

1) votre Playstation + 5 jeux contre
1 Nintendo 64 neuve + 1 manette

2) 1 Playstation + 10 jeux+ accessoires
contre 1 Nintendo 64 + 1 pack+1 memory + 1 jeu**

*Dans la limite des stocks

**jeu à choisir parmi notre sélection



ALLIANCE GAMES

2 offres pour changer sans déboursier



ACHAT CASH
DE VOS K7 VIDEO (films)
DE VOS CD musique

02 41 67 22 12 (rd musique par VPC)

to Alliance Games sur Internet
//L vers.skynet.be/alliancegames
SAV CONSOLE: 0477700348



ACHAT CASH
de vos Jeux/Consoles

OFFRE LIMITEE

2 échanges standard possible et gratuit*

1) votre Nintendo 64 + 4 jeux contre
Playstation neuve + 2 manettes + 1 memory
ou 1 Playstation + Dual shock

2) Votre Nintendo 64 + 6 jeux+accessoires
contre une Playstation neuve + 2 manettes +
1 memory + 1 jeu** ou 1 Playstation + Dual shock+1 jeu**

*Dans la limite des stocks

**jeu à choisir parmi notre sélection

ALLIANCE
GAMES

(GB/PSX/N64 /SN/MD) par correspondance ou profiter des 4 offres :

ur un Numero d'accord préalable appelez le 02 37 21 21 08 : N° ACCORD : -----

Adresse complete:

Material retourne ou à vendre :

Material neuf choisi

Signature obligatoire Des parents
pour les mineurs

<p>St Quentin 69 rue d'Isle 03 23 62 23 23 NOUVEAU Manosque Passage du Hussard 04 92 87 59 77 Nice 42 Bd Gambetta 04 93 82 52 52 Charleville 20 rue Maitre 03 24 57 24 99 Martignes 8 Bd Richard 04 42 40 47 50 Marseille 4e 64 Av Montlivet 04 91 49 02 32 Istres C.C. Geant Casino 04 42 55 13 58 Aix en Provence 30 Rue de la Couronne 04 42 27 06 62 Bourges 11 Rue Dauron 02 48 24 46 72 Bergerac 22 Rue Mouret 05 53 74 05 27 Pont Audemer 10 rue A. Brund 02 32 57 02 23 NOUVEAU Carpentras 192 Av G. Clemenceau 04 90 60 03 03 NOUVEAU Hagondange 57 rue de la Gare 03 87 70 11 22</p>	<p>Chartres 12 Place Des Epars 02 37 21 21 08 Chateauroux Galerie Victor Hugo 02 54 07 69 69 Tours 222 Av de Garmont 02 47 64 89 16 Villeneuve D ornon 4 Place A. Brund 05 56 87 98 35 Toulouse 3 Rue Pengord 05 62 30 59 51 Montpellier C.C. Mas Dreven 04 67 99 66 38 Orleans 237 rue de Bourgogne 02 38 77 07 34 Salon de Provence 187, Rue Felix Pyat 04 91 46 25 52 Montbrison 12 rue Légouvès 04 77 58 43 99 Nantes - Reze Rue Jean Jaures 02 51 11 01 59 NOUVEAU Sarlat Av. de la republique voir 3611 Blois 48 rue Beauvoir 02 54 74 44 53 Laval 14 rue du val de Mayenne 02 43 56 36 32</p>	<p>Nevers 94 rue Mitterand 03 86 57 17 31 Valenciennes 84 Rue du rempart 03 27 28 21 50 NOUVEAU Roanne 75 Rue du Mar Foch 04 77 70 03 48 St omer 37 rue du Lycee 03 21 12 19 78 Cernay 2 Rue du Mar Foch 03 80 39 74 50 Villeurbanne 113 A. France 04 78 03 19 36 Lyon 22 rue Terme 04 78 27 02 78 Chalon sur Saonne 21 rue aux Fervins 03 85 48 75 78 Chambery 41 rue d'Alte 04 79 85 76 83 Cluses 13 Grande Rue 04 50 89 73 51 Hagondange 57 rue de la Gare 03 87 70 11 22 NOUVEAU Saumur 7, rue Beaupere 02 41 67 22 12 NOUVEAU Dax 50 Av. St Vincent de Paul 05 58 74 00 58</p>	<p>Epinal C.C. les 4 Nations 03 29 82 95 02 Auxerre 105 rue de Paris 03 86 51 11 93 L'isle Adam 6 Bis rue Gué 01 34 08 10 67 Domont 52 Av. Jean Jaures 01 39 35 26 95</p> <p>BELGIQUE Tournai 34 rue de l'Yser 069 84 45 29 Flaron 2788 Gal. des Martyrs 043 55 31 44</p> <p>SUISSE NOUVEAU Martigny 1 Rue du Gr. Verges 14 027 723 35 65</p> <p>*Attention : certaines promotions ou offres limitées peuvent varier suivant les magasins. Les offres d'échange standard sont dans la limite des stocks disponibles.</p>	<p>REVENDEURS EUROPEENS N'hésitez plus !!!! une Adhésion forfaitaire + 999 TTC FF / mois FRANCE : 02 37 21 21 08 SUISSE : 027 723 35 65 BELGIQUE : 069 84 45 2 Alliance c'est plus de 40 Magasins Alliance Games n'est pas une franchise Tout en étant dans groupe solide vous : - Vous restez indépendant - Vous avez le retour des articles - Vous restez libre de vos prix en magasin - Vous avez des franchises - 2000 lit - Nous formons gratuitement les nouveaux adhérents - Nous vous apportons des prix très compétitifs - Nous imposons aucune contrainte - Nous offrons un argus des jeux vidéo</p>
---	---	--	---	---



Alundra

DEVELOPPEUR: PSYGNOSIS GENRE: ACTION-RPG

Alors qu'on attend de la part de Nintendo une suite de Zelda, Psygnosis saute le pas et sort Alundra, clone réussi et entièrement traduit en français !

PLAYSTATION

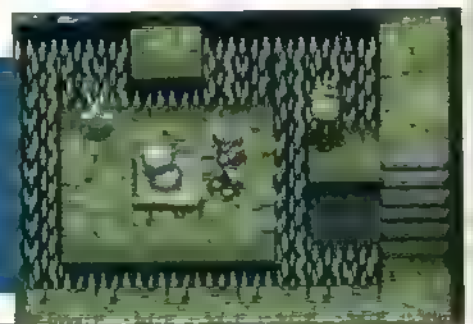
Lorsqu'on teste un soft comme Alundra, on sait immédiatement à quoi s'en tenir. Un jeu d'action-RPG pur et dur avec un village et des habitants idiots qui vous dispensent des conseils idiots mais sont néanmoins précieux, sans oublier les forêts et autres prairies pleines de monstres et les labyrinthes qu'on traverse non sans avoir réfléchi quelques heures à la manière de résoudre les énigmes qui bloquent les aventuriers néophytes. Et pour le reste ? Eh bien ma foi, étant donné qu'avec la précédente phrase, 80 % du jeu se trouve résumé, je crois que je peux maintenant vous raconter l'histoire fascinante de ma vie. Bon allez, n'ayez crainte, je vais rester sérieux car des éléments importants de ce titre sont à relever. A commencer par le scénario. Vous incarnez Alundra, un jeune garçon qui a le pouvoir de voyager dans les rêves des gens. Un soir, il est réveillé par un certain Lars qui lui demande de se rendre dans le village d'Inoa



afin de sauver les habitants des cauchemars qui les tourmentent. Cette intrigue permet de doubler le nombre de niveaux, car mis à part les grottes, les châteaux et les jungles folles, Alundra devra aussi explorer les rêves. De plus, dans le monde des songes comme dans celui de la réalité, vous serez souvent confronté à un boss dont il faudra trouver le point faible. Lorsqu'Alundra achève de parcourir un labyrinthe, il gagne un objet qui lui permet de progresser dans l'aventure, comme, par exemple, une bombe avec laquelle il peut détruire une souche. Doté d'une réalisation austère et d'une difficulté très élevée, fantastiquement retors au niveau des énigmes, ce soft ne souffre que de très peu de défauts, mais qui feront la différence pour les utilisateurs de PlayStation. Car autant les vrais joueurs fans de Zelda seront ravis du challenge offert ici, autant les nouveaux venus dans le monde du jeu vidéo seront déconcertés et abandonneront facilement devant ce jeu trop dur et même pas en 3D. A vous de voir si vous êtes prêts à relever le défi...



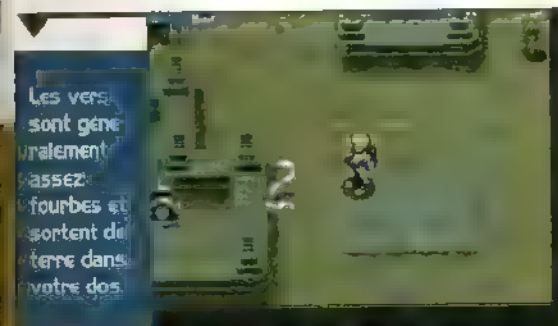
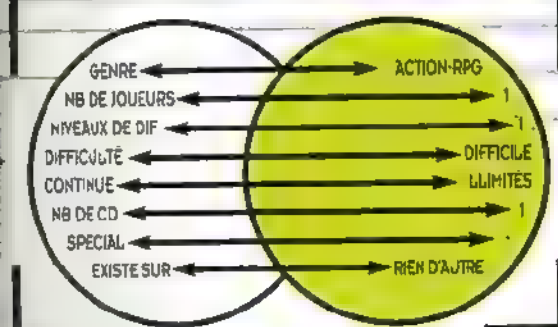
Pour actionner les leviers sans toucher le sol, il faut poser des bombes ! Ça ne vous rappelle rien ?



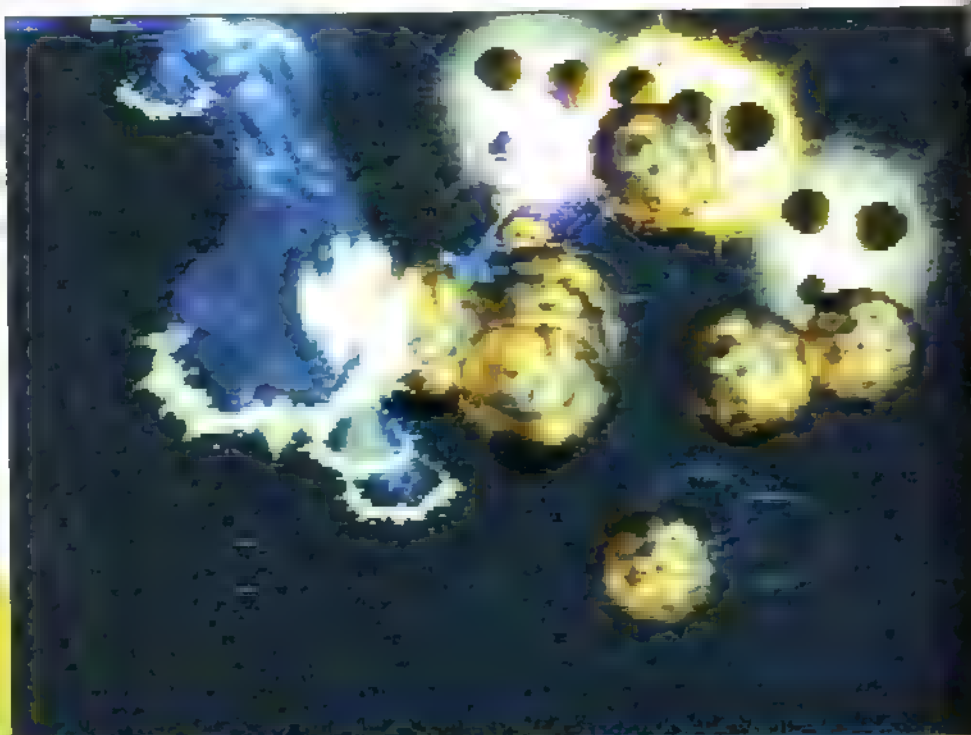
Dans cette salle, vous devrez, pour passer et ouvrir la porte, emplier dans l'ordre l'eau, le soleil, la lune et l'étoile.

Alundra

fiche technique



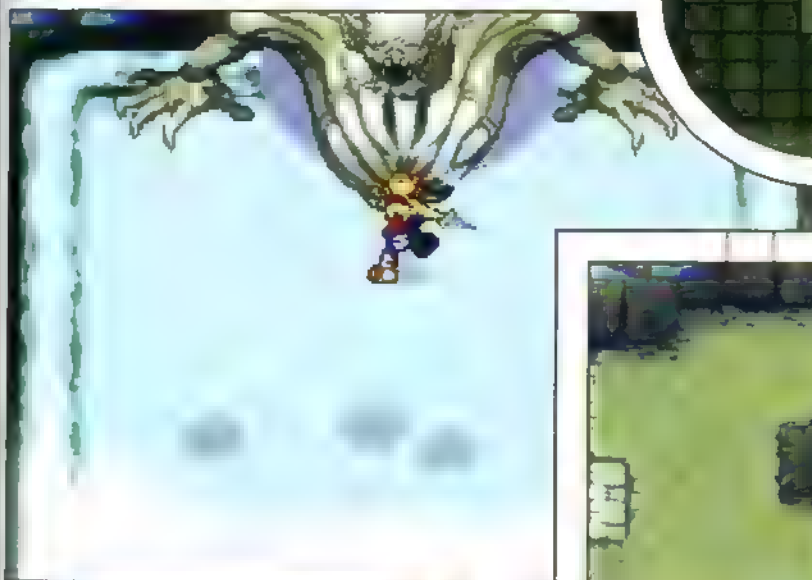
Les vers sont généralement assez fourbes et sortent de terre dans votre dos.



Après l'effacement de l'eau, il faut poser le soleil, la lune et l'étoile.



L'élément de la Terre est l'un des premiers boss que vous devrez combattre.



Voici l'origine du cauchemar de Lyle : un monstre énorme qui tente de vous aspirer. Lancez-lui des bombes qu'il avalera bêtement avant d'exploser.



Attention : certains pièges vicieux utilisent la perspective de la fausse 3D pour vous tromper.

Dans Alundra, tout est une question de niveaux. Une fois qu'on a compris ça, on peut traverser n'importe quel endroit.

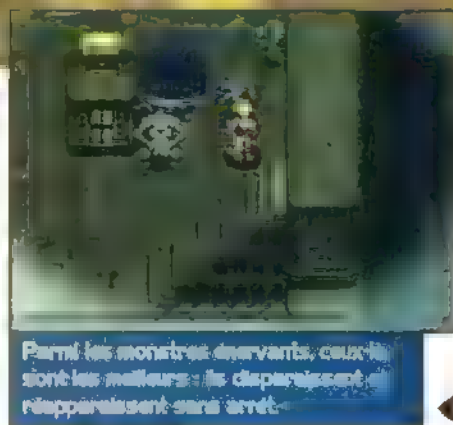
Une fois qu'on a les bottes de la sirène, il est possible de nager et d'atteindre ainsi de nouveaux endroits.



**Avec Alundra,
VOUS NE VERREZ
pas le soleil
cet été !**



Certains graphismes sont aussi notés que des villages !

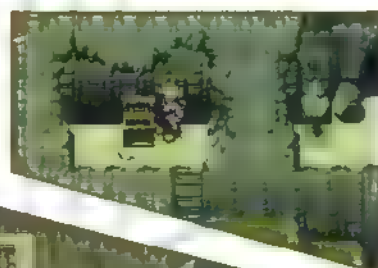
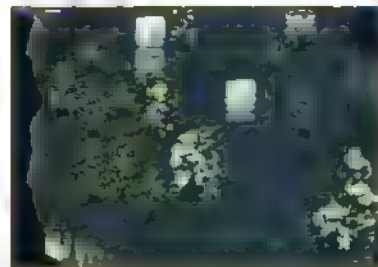


Parmi les monstres émergeants, ceux-ci sont les meilleurs : ils disparaissent et réapparaissent sans arrêt.

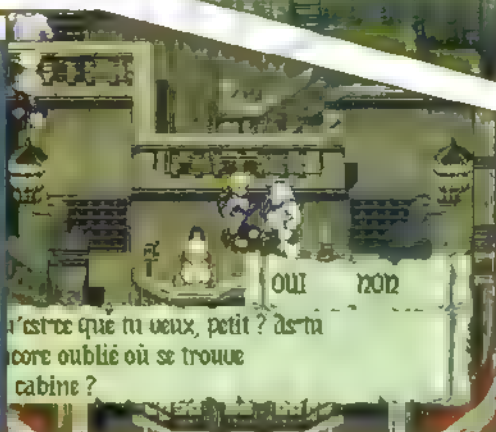
Habileté et réflexion

Intense : l'action-RPG

dans toute sa splendeur



Il y a une atmosphère d'aventure beaucoup d'importance grâce à ces questions réponses et à la fin de l'histoire. C'est le sort.



NOTES



15

technique

Des graphismes fins mais peu colorés, des personnages en 2D avec peu d'étapes d'animation.

16

esthétique

Typiquement 16 bits, c'est avec ce qu'on retrouve ce style de graphismes mignons et détaillés.

15

animation

Les personnages se déplacent sans aucun ralentissement même lorsqu'ils sont nombreux.

14

maniabilité

Difficile pour un débutant de se retrouver dans ces ensembles de 2D en fausse 3D isométrique.

15

sons

Musiques de fond sympathiques. Les bruitages sont limités à un discret minimum.

19

durée de vie

Long et difficile, il vous tiendra en haleine plusieurs heures grâce à ses énigmes tordues.

+

plus

Enfin un jeu de ce style en France ! Une traduction française impeccable.

-

moins

Trop dur d'accès pour les débutants. Il ne sort que maintenant.

Intérêt

7/10

AVIS



Alundra, Zelda-like ? A mort ! Réalisation 2D très Super Nintendo pleine de charme et d'énigmes «pousse le tonneau» comme on aime ! C'est dit,

le jeu est très difficile mais mérite qu'on s'y attarde. Après tout, des titres comme celui-ci se comptent en France sur les doigts d'un pouce. L'achète !



Alundra a un an de retard. En France en tout cas, car au Japon le jeu est effectivement sorti en 97. Long et difficile, il me semble tout juste tenir ses promesses question réalisation et intérêt. On y joue avec

plaisir mais sans être totalement scotché. Mais il faut avouer que je suis sévère. Ce titre reste très bon, ne gâchez pas votre plaisir !

AVIS

NOM : PRÉNOM :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL : VILLE :
 ÂGE : TÉLÉPHONE : SIGNATURE (SIGNATURE DES PARENTS POUR LES MINORS) :
 JE JOUE SUR : ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ NINTENDO 64 ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN
 MODE DE PAIEMENT : ☐ Chèque bancaire ☐ Remat lettre P Carte Bleue 01
 Les chèques doivent être libellés à l'ordre de GARE'S VPC DATE DE VALIDITÉ : SIGNATURE :



Des chutes variées et très impressionnantes.

Le pilotage des bécanes est plus intéressant que celui de Moto-Racer.



NOTES



technique

Un moteur 3D performant gérant des dénivelés impressionnants sans le moindre clipping

esthétique

Des textures grossières et peu colorées mais l'environnement graphique est réaliste et varié

animation

L'impression de vitesse est bien rendue, pas de ralentissement et une excellente motion capture.

maniabilité

No problemo. Mais pour un pilotage plus agréable, optez pour un pad analogique !

sons

Des musiques speed assurées par des groupes de fusion connus (Sugar Ray). Bruitages réalistes.

durée de vie

160 km de circuits, une bonne difficulté et des modes de jeu complets. On ne se lasse pas.

plus

32 circuits !
Le gameplay, l'ambiance

moins

La réalisation graphique.
Pas de mode 2 joueurs.

Intérêt

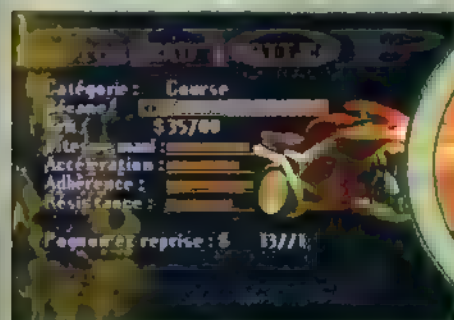
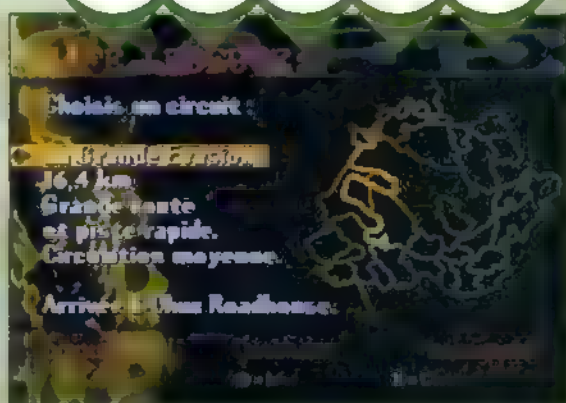
7/10

Un cocktail

de vitesse

Les modes de jeu

Le mode le plus intéressant - grand jeu - s'apparente à un championnat. Pour passer les niveaux (4 au total), pas de secret, vous devrez batailler durement et arriver obligatoirement dans les trois premiers sur chaque circuit. Pas évident. Vos victoires vous rapportent bien sûr de l'argent que vous pourrez ensuite dépenser chez la «chamante» Motorhead pour acheter une bécanne plus puissante (douze modèles répartis en quatre catégories : sport, course, cruiser et kit). Le mode baston, quant à lui, vous permet de courir librement sur n'importe quel circuit avec la meule de votre choix. Quant au mode chrono, il s'agit, comme son nom l'indique, d'un contre la montre classique. La seule fausse note est l'absence d'un mode deux joueurs en écran split qui a priori n'a pu être intégré pour des raisons d'ordre purement technique. Il sera juste possible de jouer en alternance. Mauvais.



AVIS

W

Ne vous fiez surtout pas à la grossièreté relative des graphismes de Road Rash 3D. Il s'agit certainement de l'un des softs les plus funs du moment, pendant 2 roues de Need For Speed en quelque

sorte. Une production hargneuse politiquement incorrecte, comme on les aime. Décidément, cette année, Electronic Arts nous a gâtés.

T

Ah quel plaisir de retrouver les bikers en folle ! Electronic Arts n'a pas raté la version 3D, comme elle se fait appeler, en nous proposant un jeu fun et très prenant. Même si graphiquement on note

un léger laisser-aller l'ambiance y est superbe, pleine de fureur et de défoulement ! Seul point négatif : il n'y a pas de jeu à deux en simultané !!!

AVIS



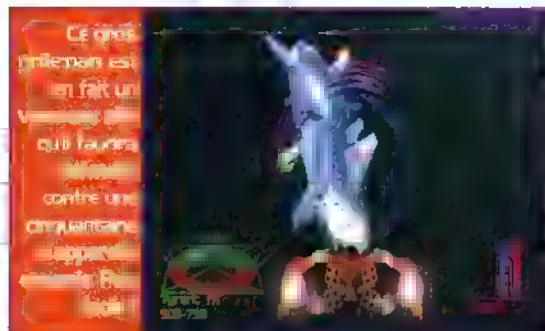
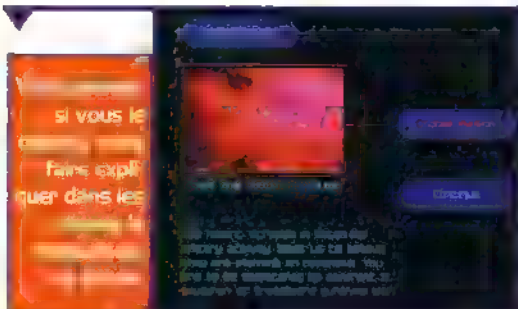
Vaisseaux sans gains

Voici les 4 appareils que vous pourrez choisir de piloter au début du jeu. Certains sont rapides mais peu résistants, alors que d'autres au contraire sont des canons ambulants à la mobilité limitée. À vous de voir quel est votre style et quel appareil vous conviendra le mieux.



Que de press sur un ennemi qui va mourir dans quelques instants.

Une guerre spatiale
rechauffée
mais
passionnante



NOTES



technique

De jolis vaisseaux très détaillés qui bougent super bien et sont parfois énormes.

esthétique

Graphiquement superbe, ce jeu se classe parmi les plus jolis softs spatiaux.

animation

Jamais de conflits, même à l'approche des vaisseaux qui font plusieurs kilomètres de long.

maniabilité

Avec la manette analogique, la maniabilité est bien meilleure qu'avec la classique. D'où les deux notes.

sons

Des bruitages classiques et une musique excessivement énervante à s'en crever les tympans.

durée de vie

Le jeu est long et difficile, mais tellement rébarbatif qu'on manque d'esprit combatif vers la fin.

plus

Une ambiance d'enfer. La réalisation est top.

moins

Absence de musicien ! On ne sauvegarde que toutes les 4 missions.

Interêt

6/10

AVIS



Difficile de casser ce titre, car j'adore ce style, avec des dogfights dans l'espace et des attaques de croiseurs géants. Malheureusement, le fait de ne pouvoir sauvegarder

qu'une fois toutes les 4 missions représente à lui tout seul 80 % des défauts du jeu. C'est bien dommage ! De plus Colony Wars 2 ne tardera pas à arriver alors...



Après Colony Wars, on se demande bien ce qui pousse Psygnosis à sortir Blast Radius. Bien réalisé, ce titre se révèle très accrocheur dans un premier temps. Les missions se suivent et se ressemblent beaucoup.

on finit tout de même par se lasser. On locke, on vise, on tire... Il faut vraiment aimer le genre pour ne pas s'ennuyer, et être motivé car le jeu est assez difficile. Pour les accros.

AVIS



Alors que le Mondial bat son plein, notre ami l'ordinateur WOPR est de nouveau prêt à faire sauter la planète !

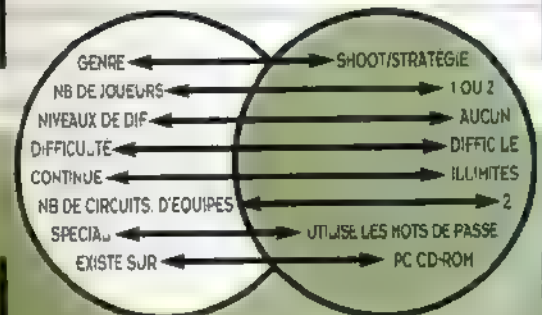
PLAYSTATION

Wargames

Ah Wargames, 1983, une grande époque ! Souvenez-vous, c'était un film où on tentait de vous faire croire qu'une grosse boîte noire avec des diodes partout et une puissance de calcul à peine supérieure à la Dreamcast pouvait déclencher une guerre atomique par simulation. L'époque où un jeune garçon fabriquait un modem à tonalité et pouvait changer à volonté les notes sur le disque dur de l'école. Cette même époque où les ordinateurs nous montraient tout d'un coup en 3D les jets vidéo du héros de 16 couleurs. Il faut attendre 15 ans pour que le film soit enfin adapté en jeu vidéo. Mais aujourd'hui, avec PlayStation, le lien entre le jeu vidéo et la guerre peut se faire avec cohérence. A moins de considérer que l'armée ne change jamais ses roms et que les ordinateurs du film se renouvellent aujourd'hui grâce à une armée de robots type méchas futuristes. Ça va pas pinailler puisque ce ramassis d'incoréhances nous donne tout de même un petit bijou de shoot tactique que le joueur affamé pourra dévorer sans attendre. Dans ce genre, où le camp du joueur possède un ou plusieurs appareils qu'il incarne à tour de rôle selon ses besoins, le jeu est rapide mais faible, le tank porte bien son nom, le canon permet le transport des troupes. Sachez que les pilotes sont des humains, pas des machines bien plus expertes à jouer. Il y a même des éléments qui ne plus amusent de nos jours, mais qui sont pertinents quand on est une famille qui attend. Une fois décidé de quel côté vous allez jouer, une carte apparaît sur laquelle seront indiqués les objectifs que vous devrez accomplir, comme détruire une base ennemie ou transporter des scientifiques d'un point à un autre. Enrobez le tout d'une réalisation magnétique et de musiques symphoniques et vous obtenez un jeu d'exception. On joue à deux, mais trop mal, et on joue seul. Mais bon, pour les amateurs de destruction, le jeu de jeu s'impose comme un des meilleurs du genre.



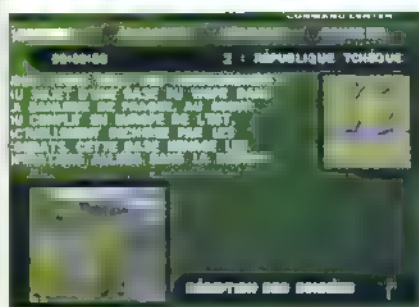
fiche technique



C'est trop bien d'être en hélico, mais on a tendance à oublier que ce sont des appareils fragiles.



On peut tirer de loin sur les objectifs les plus gros, ce qui permet de minimiser les risques.



Tuer des humains ou détruire des machines, il faut choisir!



Le menu propose un panel d'actions intéressant, comme appeler vos unités ou commander des frappes aériennes voire ordonner le repli.

Une fois les grosses unités détruites, quel plaisir de fouler aux pieds les fantassins ennemis dans un bruit de craquement d'os!



NOTES

technique

Resolution élevée action intense et environnements en 3D complexes, la classe!

esthétique

Quelques niveaux un peu simples graphiquement mais dans l'ensemble c'est très beau

animation

Le comportement des divers appareils est bien rendu. Le terrain est très fluide

maniabilité

Que ce soit à la manette classique ou au Dual Shock, le jeu est parfaitement maniable

sons

Musiques symphoniques de grande classe et bruitages discrets

durée de vie

Des niveaux très longs très durs, et deux scénarios différents à terminer. C'est pas mal

plus

On peut jouer les méchants!
Une réalisation très bonne

moins

Vite lassant et répétitif
Trop dur, passé un certain stade.

Intérêt 6/10

AVIS



J'aime beaucoup les produits du genre Return Fire, mais pas longtemps. Comprenez qu'ils sont toujours très répétitifs et qu'ils finissent

par devenir suffisamment lourds pour qu'on laisse tomber. Mais c'est tellement bien lorsqu'on joue à deux que finalement, l'achat vaut peut-être le coup si vous avez un bon pote...



Sympa à jouer au début, Wargames devient rapidement gonflant tant l'action manque de variété. Si les objectifs sont nombreux, l'action se résume à tirer

comme un bourrin sur tout ce qui se présente à l'écran sans même un soupçon de stratégie. Allez plutôt voir du côté d'Electronic Arts et de Nuclear Strike, c'est nettement plus intéressant.

AVIS

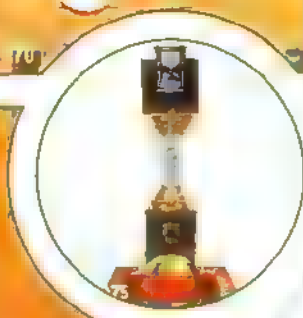


Et voilà, encore un petit jeu qui n'a l'air de rien. Une création originale made in Sweden dans laquelle un ballon roule sa bille dans des espèces de labyrinthes volants. Crétin comme principe ? Mmmoul, et pourtant...

PLAYSTATION

Kula World fait partie de ces productions sans prétentions qui n'ont, à première vue, pas grand-chose pour elles. Ici, pas de superbes effets visuels, de scénario palpitant ou de personnages charismatiques, non. Vous dirigez juste un ballon à roues rotatoires multicolores qu'on voit à la plage, dans les bras d'un gamin qui semble Atlas supportant le monde. Votre ballon - appelons-le Bob - ne peut faire qu'une chose : sauter. La série de tableaux qui vous attend représente en fait des labyrinthes. Tout en 3D, ils sont constitués de cubes de carrés. Carré, 3D... Chaque carré - ou cube - possède donc six faces. Bob a la possibilité d'aller sur les faces visibles d'un cube si tant est qu'il y ait une face visible. Le jeu vous permet de passer d'une face d'un carré à partir d'une autre face d'un carré n'est attaché à d'autres faces que par un seul côté. A partir de là, les tableaux les plus fous sont envisageables - surtout lorsqu'on sait que certains carrés invisibles, d'autres qui s'écrou-

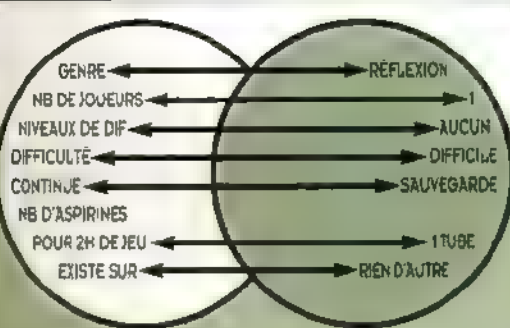
nt en temps limite, symbolisé par un sablier, vous est imposé. Ce serait évidemment trop facile sinon. Et puis, il y a les ennemis (des formes géométriques qui capturent), les téléporteurs, les dalles qui vous font fondre, etc. Bref, récupérer la ou les clés qui conduisent à la sortie de chaque niveau est une tâche d'être facile. Kula World est un jeu simple, mais qui bien pense qui vous fera rager souvent... mais auquel les fans de réflexion ne pourront pas résister de revenir.



Attrapez le bonus sablier lorsque votre temps est presque écoulé. Cela inverse les temps écoulés et restants.

Kula World

fiche technique



Sautez ! Peut-on vraiment leur faire confiance ?





Le stage inca commencera à vous poser de gros problèmes. Normalement.

Certains stages vous font profiter d'intéressants effets de profondeur.



AVEC

Kula World,
jouer au ballon n'aura
plus jamais le même sens



NOTES



technique

Des décors en 3D simples, avec tout de même un certain souci du détail.

13

esthétique

La beauté graphique du jeu n'est pas flagrante, mais ce n'est pas là que réside son intérêt.

12

animation

Ça bouge vite et bien. Changements d'angles rapides et sans ralentissements.

17

maniabilité

Commandes simples pour un jeu qui vous retourne la masse spongieuse que vous avez dans la tête.

15

sons

Des musiques sympas mais une ambiance sonore limitée.

13

durée de vie

Kula World est aussi énervant qu'accrocheur. Le système des sauvegardes évite les défenestrations.

16

plus

L'originalité.
Simple à jouer, compliqué à résoudre.

+

moins

Réalisation somme toute moyenne.
Difficile d'évaluer les distances, parfois.

-

Intérêt

6/10

C'est bon de se prendre la tête. Bon de hurler «Ce jeu est nul !» en envoyant voler son paddle, bon de se promettre de laisser tomber le niveau maudit sur lequel on bloque pour y revenir

deux heures plus tard... Kula World c'est ça. Une relation d'amour et de haine puissante qui plaira à tous les amoureux de casse-tête.

Kula World est un soft original au concept plus que simpliste qui a le mérite d'accrocher le joueur dès le début du jeu. Si les premiers niveaux sont relativement faciles, le titre se révèle par la suite

assez diabolique et «prise de tête». Inutile de vous préciser que les amateurs de Tetris et autres Puyo-Puyo y puiseront une nouvelle source d'obsession.

AVIS



Chris



Kendy

AVIS

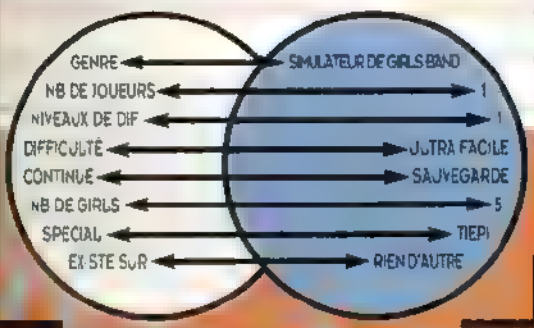
La Spice mania déferle sur le monde et n'épargne pas la PlayStation pour le bonheur des fans et le malheur des autres...

PLAYSTATION

A

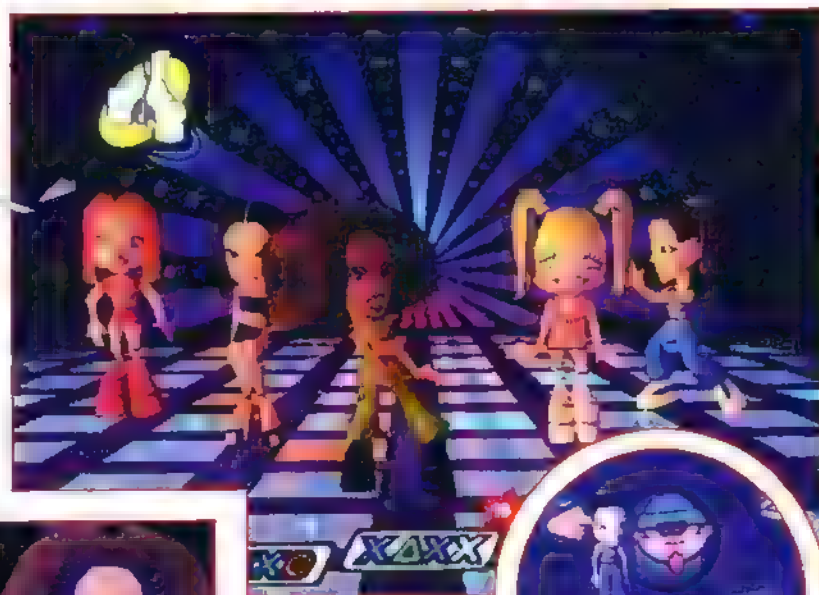
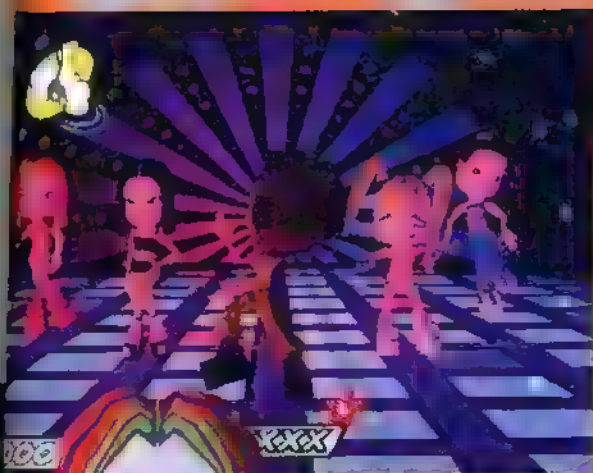


fiche technique



Des vidéos vantant les mérites du groupe.





C'est seulement après le mixage que vous aurez droit à vos cours de danse.

TIPS

Mixez de n'importe quelle manière les samples, ça ne pourra pas être pire que la musique de base ! Et là tout est presque dit.

Coup de pub ou vrai jeu ?

NOTES

technique

3D fluïde, tissage de gourd, effets de lumière du bon bout du quo.

esthétique

On reconnaît bien chaque membre du groupe. Les graphismes sont en plus très mignons.

animation

Les nanas se trémoussent dans la joie et la bonne humeur avec leurs petits corps tout cartoonisés.

maniabilité

Peut-on parler de maniabilité pour ce jeu où la non synchronisation avec la musique n'est pas un hand cap.

sons

La qualité sonore est excellente malgré la compression à 22 kHz (quelle précision mes cadets !).

durée de vie

La durée de vie est égale à votre estime pour les girls band. En 10 mn vous en ferez le tour. Seules les chansons changent !

plus

Des interviews et des making of inédits. Un titre vendu 200 Frs.

moins

Des interviews en anglais sans sous-titre. Les fans de hard-core vont se suicider.

Intérêt

7/10

Pour les fans du groupe

Pour les gens normaux

3/10

AVIS

K

Spice World est un produit de qualité certes, mais qui ne s'adresse qu'aux fans inconditionnels des cinq petites anglaises. Un jeu bien étrange dans lequel on ne peut ni perdre ni gagner à l'intérêt.

somme toute, très limitée et à la durée de vie fantomatique. La seule question que vous devrez vous poser est la suivante : combien de temps durera votre Spice mania ?

C

Si ce n'est pas du pur produit marketing ça. Amusant, déridant, Spice World fatigue tout de même la plupart des gens au bout de quelques minutes. Si on n'est pas un fan inconditionnel des cinq

anglaises survoltées, nul doute que ce titre n'a rien à faire dans votre ludothèque. A voir pour le simple enrichissement de votre culture personnelle.



V-Ball Beach Volley Heroes

EDITEUR...

FUNSOFT

GENRE...

BEACH VOLLEY

On quitte la pelouse des stades de foot pour plonger les pieds dans le sable chaud et disputer une partie de beach volley. Un jeu unique mais un peu limité.

PLAYSTATION

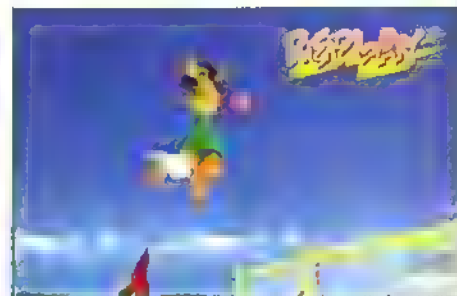
R

ah, ça fait du bien, finis les crampons, la pelouse, les emmerdeurs habillés tout en noir, la subtilité et les maillots officiels, ici on se pare n'importe comment et on passe son temps à smasher, les dents serrées, sur l'adversaire. En effet,

après s'être servi virtuellement de ses pieds pendant une bonne partie de l'été, quel soulagement de pouvoir se défouler en boxant de toutes ses forces un ballon en cuir avec ses paluches pleines de doigts, sans craindre de prendre un carton rouge. C'est ce que vous propose ce petit jeu de beach volley développé par un studio totalement inconnu (American Technos) dont la seule ambition est de renouer avec le jeu vidéo. Le jeu est disponible sur PlayStation 2, PC et Xbox. Le jeu est très simple à jouer, il suffit de cliquer sur le bouton X pour frapper le ballon. Le jeu est très simple à jouer, il suffit de cliquer sur le bouton X pour frapper le ballon. Le jeu est très simple à jouer, il suffit de cliquer sur le bouton X pour frapper le ballon.

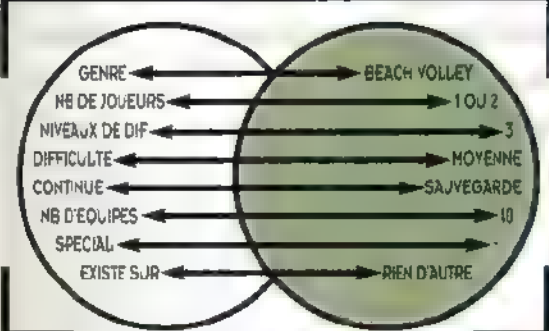


riques de sapes, on se jette à l'eau du Beach body-buildés) font des bonds de Sentai à 3 mètres au-dessus du net. Vous avez vu ça ? C'est du beach volley, plus exactement, c'est du beach volley Heroes. Le jeu est très simple à jouer, il suffit de cliquer sur le bouton X pour frapper le ballon. Le jeu est très simple à jouer, il suffit de cliquer sur le bouton X pour frapper le ballon. Le jeu est très simple à jouer, il suffit de cliquer sur le bouton X pour frapper le ballon.

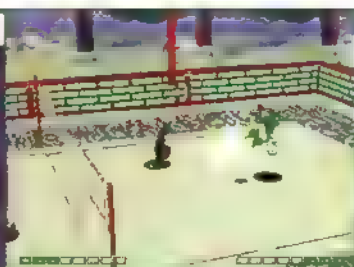


V-Ball Beach Volley Heroes

fiche technique



Chaque réception de balle vous fait perdre des points de vie, pensez à demander un temps mort pour vous refaire une santé.



A touch of magic !

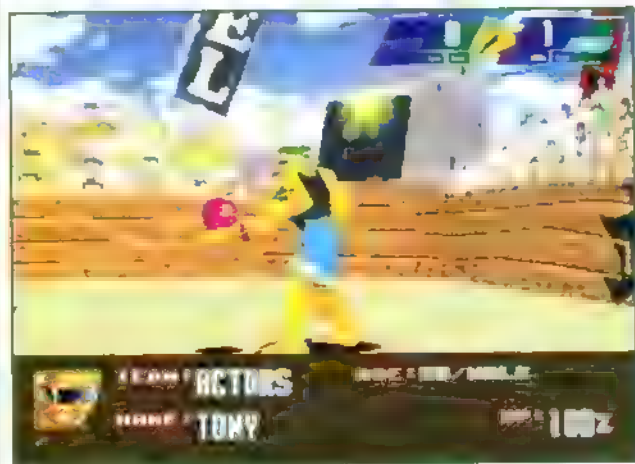
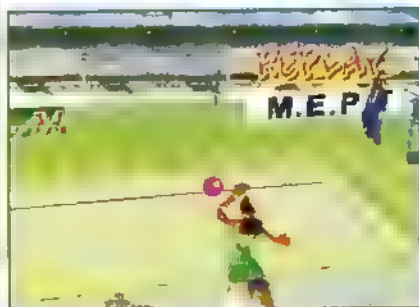
Beach Volley Heroes a le mérite de proposer une mini gestion d'équipe plutôt originale. Les précieux deniers remportés au cours des matchs vont vous permettre d'améliorer les capacités de vos sportifs : résistance, pourcentage de réussite au service, violence des smashes, contrôle de balle, saut. Pour cela vous devrez faire un petit tour au shop de la plage où vous dégouterez pour des sommes parfois abracadabrantes de nombreux items dont des slips de protection (!), des objets magiques (bagues et talismans) et des potions de vie que vous pourrez utiliser en demandant un temps mort. Une idée plutôt sympa d'autant que certaines associations d'objets peuvent parfois être incompatibles. Sympa.

Un feeling arcade,

quelques originalités

mais une faible

durée de vie



Les placements sont gérés par la console, baf, baf.

NOTES

technique

V-Ball est un petit jeu, les effets spéciaux sont toutefois réussis. Là, assez moyenne.

esthétique

La modélisation des joueurs rappelle celle de FFVII. Une 3D simpliste quoi.

animation

Le point fort de ce titre, les mouvements sont (presque) naturels et rattrapent la grossièreté de la 3D.

maniabilité

Tout ici est très intuitif bien que les supers aient du mal à sortir. L'assistance du CPU peut agacer.

sons

Des musiques 70's assez marrantes et des sportifs expressifs. Bruitages péchés.

durée de vie

Beach est difficile mais les possibilités de jeu assez limitées rendent les parties très répétitives.

plus

Ouais ! Du beach volley ! La motion capture.

moins

La réalisation graphique. On en fait vite le tour.

Intérêt

5/10

La note semblera un peu sévère, mais malgré quelques bonnes idées (coups spéciaux, amélioration des performances de l'équipe), le manque de profondeur du gameplay se fait trop

W

rapidement sentir. Un soft de série B, 100 % arcade mais peu convaincant sur le long terme qu'il sera préférable d'acheter d'occasion.

T

Beach volley est on ne peut plus original, c'est certain, mais il est loin de bénéficier d'une réalisation exempte de tout reproche. Ce n'est pas très beau, l'IA est parfois lassante et l'intérêt assez limité. Bref,

une fois les quelques deux ou trois premières heures d'euphorie passées, vous vous occuperez à autre chose.



Crime Killer

EDITEUR

INTERPLAY

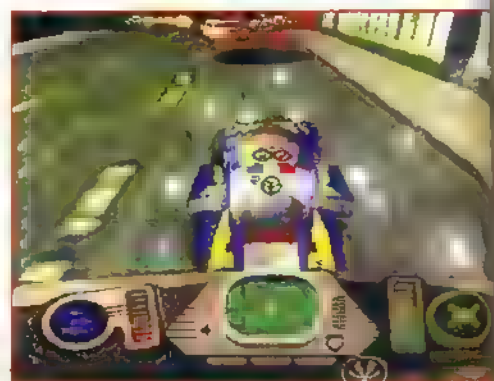
GENRE

COURSE/TIR

Crime Killer met à l'honneur un genre : la course poursuite. Ici, vous pourchassez les méchants pour les mettre hors d'état de nuire. Et ce n'est pas toujours facile...

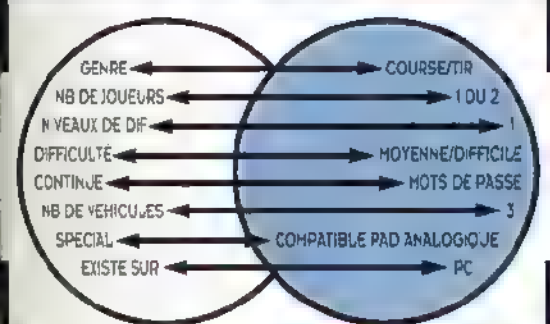
PLAYSTATION

C



Crime Killer

fiche technique



Lorsque vous devez éliminer plusieurs cibles, n'hésitez pas à balancer vos tirs les plus puissants. Histoire de dégager la vue.

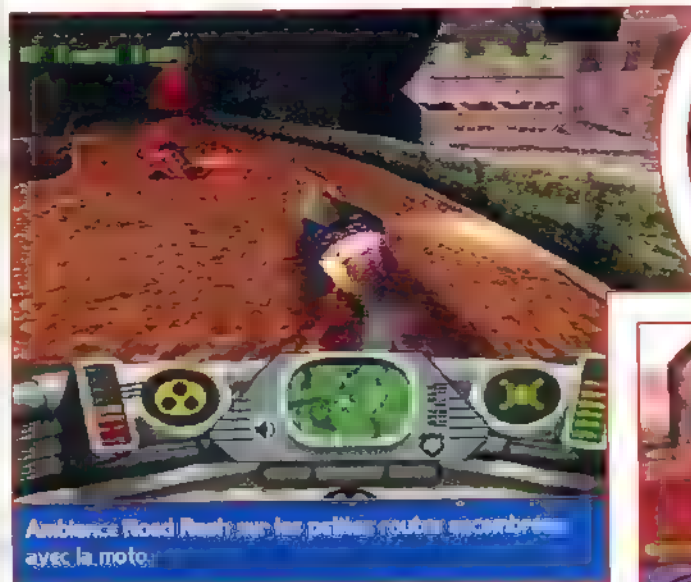


Crime Killer en chiffres

Crime Killer c'est :

- 3 véhicules disponibles
- 15 missions en mode solo
- 9 terrains de jeux différents
- 2 cartes en mode deux joueurs
- 2 armes de base (pacifier et tir simple)
- 4 armes secondaires plus puissantes
- 6 bonus disponibles (bouclier, munitions, etc.)
- et heu... c'est à peu près tout.

L'air volante ressemble assez à l'avion de Batman, son style gothique et son tir en arc de cercle.



Ambiance Road/Rush sur les petites routes nocturnes avec la moto.



Deux joueurs, deux possibilités

A deux joueurs, vous pouvez opter pour deux modes de jeux différents. Le premier, l'holotag, ne fait appel qu'à vos talents de pilote. Vous devez ramasser le plus de bonus possibles (qui apparaissent aléatoirement) en un temps limité. Aucune arme n'est disponible. En mode weapon test, en revanche, votre but est, tout en pilotant correctement, de descendre le plus de fois possible votre adversaire. À la fin du temps réglementaire, le nombre de victoires est calculé et on voit qui a réussi le plus de cartons.



NOTES

technique

Un travail d'ensemble satisfaisant mais guère extraordinaire. Véhicules correctement modélisés.

esthétique

Les décors sont sombres, assez ternes. Design futuriste un peu tristounet.

animation

Le point fort du jeu. Ça va vite et c'est très fluide. Pas de ralentissements à signaler.

maniabilité

Les commandes répondent parfaitement. On s'amuse à zigzaguer entre les véhicules au millimètre près.

sons

Musiques plutôt réussies, bruits de moteur, crissements de pneu, explosions... L'ambiance sonore sent la route.

durée de vie

Le mode un joueur est assez long et le jeu à deux sympathique... Dommage que ce soit si répétitif.

plus

Fluide, speed, éclatant. Trois véhicules différents à disposition.

moins

Intérêt (très) limité. On fait vite le tour du jeu, les missions se ressemblent.

Intérêt

5/10

AVIS



Quei dommage que Crime Killer ne soit pas plus diversifié, plus riche, plus intéressant... On s'amuse réellement à poursuivre les méchantes tatures en faisant de grands

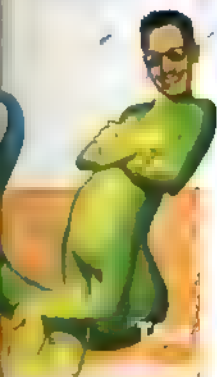
dérapages, en zigzaguant entre les véhicules civils et en mettant en marche son gyrophare aux couleurs chatoyantes. Mais on en veut encore plus. L'intérêt est vraiment trop limité.



Correctement réalisé plutôt speed mais répétitif à outrance, cette course poursuite futuriste ne m'a pas emballée. Dans le genre, Auto Destruct et Vigilant 8 sont nettement plus réussis et offrent une profondeur

de jeu plus aboutie. Un petit jeu sans personnalité à essayer chez un copain malchanceux.

AVIS



Son jeu du mois :
Heart of Darkness
Pour les vacances de
TSR rien de plus
reposant que le jardin
municipal de Clichy-
la-Garenne. Assis à
sa fenêtre, il regarde
placidement les
enfants jouer dans le
sable pendant des
heures. Pour lui, les
mots «scrolling»,
«bouclage», «Nin-
tendo», «attachées
de presse», «pots-de-
vin» et autres «mises
en examen» ne sont
plus qu'un lointain
souvenir. Dommage
qu'il y ait des bar-
reaux à cette
fenêtre...

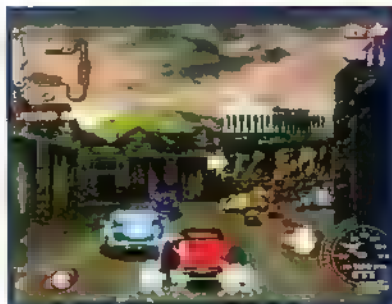


Son jeu du mois
Le pays de prédilec-
tion de Trazom pour se
reposer durant l'été est
bien évidemment la
France et principa-
lement du côté du Stade
de France où il compte
bien supporter l'équipe
française même si elle
a perdu d'ici là. Ayant
acheté sa place de
finale au prix scanda-
leux de 25 000 francs,
est bien décidé à la
rentabiliser en cassant
quelques chaises, comme à la redac

Une bien belle brochette pour les vacances. Les éditeurs ont su faire montre d'un talent immense pour nous proposer autant de titres de ce calibre. Voici donc quelques idées pratiques et originales au cas où vous seriez tombé dans le piège. Une boîte de jeu peut aussi servir à : remplir les sacs des potes à la montagne, faire un cadeau à un futur ex-ami, faire un don à une association humanitaire ou cela peut aussi constituer un joli cadeau de rupture. Songez-y pour l'été ! C'était les conseils pratiques du mois.



Wreckin Crew



Wreckin Crew est un peu particulier. Trop de couleurs, trop de tournants, trop d'items, trop de musiques dance pourries, bref, c'est le fouilli. Les tracés sont intéressants. Il y a de bonnes idées comme l'esquisse d'un mode aventure à la Diddy Kong, des passages secrets, etc. Mais ce jeu de courses cartoonesques donne plus le tournis que la fièvre du jeu... Un titre qui techniquement est original mais loin d'être à la pointe, et reste nettement moins inté-



ressant qu'un Motor Toon GP 2, soit-il, y a pourtant un bout de temps.

RaHan



Sentinel Returns

Dans Sentinel Returns, vous devez tout faire pour échapper à une sentinelle postée en hauteur. Pour vous en approcher et vous mettre à sa place,



vous pouvez créer des rochers ou des clones de vous-même. Le concept, a priori difficile, devient plus clair à travers quelques parties. Toutefois, il faut avouer que ce titre est assez peu jouable que les décors sont trop sombres, les temps de chargements longs, le système de sauvegardes peu pratique... Bref, le plus grand nombre ne s'y fera sans doute pas et c'est pour cette raison que ce titre unique au concept exceptionnel se retrouve dans ces pages. Dommage.

RaHan



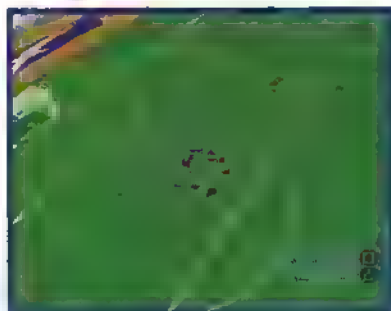
Caesar's Palace



es européennes

Caesar's Palace vous propose de revivre dans votre salon les frissons du joueur de casino qui parie toute sa fortune sur un coup de tête. À priori, c'est super excitant, sauf que là tout est kitsch. Côté réalisation, on a droit à des graphismes austères et l'ambiance n'y est pas du tout. 5 jeux différents sont sélectionnables : blackjack, craps, roulette, baccara et machines à sous. Vous pouvez vous y essayer seul ou à deux. Misant votre argent vous espérez remporter une mise plus importante à chaque tour. C'est amusant 5 minutes mais on s'en lasse très très vite. Parlez plutôt des smarties en jouant à la belote. C'est plus excitant.

Chris



Malgré des modes de jeu plutôt fournis, un nombre d'équipes très satisfaisant (équipes nationales, clubs) et la présence sympathique d'une version à l'ancienne vue de haut, Kick off World ne nous a guère enthousiasmés. Les matchs manquent de dynamisme, les joueurs gérés par la console ont tendance à répéter souvent les mêmes actions. L'aspect tactique se révèle être assez limité et la réalisation, bien que correcte, n'est pas tout à fait à la hauteur de ce que les joueurs sont en droit d'attendre de la PlayStation. On vous l'a dit, on vous le répète, la Coupe du Monde, ça se passe chez Electronic Arts, un point c'est tout !

Willow



3/10 ÉDITEUR : GREMLIN
MACHINE : PLAYSTATION



Extreme Snowboarding Phat Air

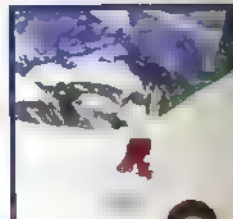


Tiens, une simulation de snowboard en plein été ? En voilà une idée originale, décidément, il y en a qui ont tout compris au marketing ! De toute façon ça ne change rien : les pistes peu nombreuses manquent d'inspiration, la réalisation sent sérieusement le vieux. Les sensations sont inexistantes et, comme si ça ne suffisait pas, exécuter des « spins » et des « grabs » tient tout simplement du miracle tant les commandes sont peu intuitives. Cool Boarders 2 à côté c'est du Mario 64 ! Alors si vous ne savez pas quoi faire de vos sous, écoutez mon conseil : vous voyez les jolies nanas en bikini allongées sur le sable, et bien allez leur payer à boire ! Quoi, vous êtes encore là ?!

Willow

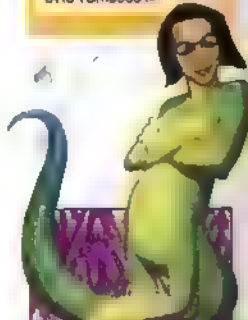


3/10 ÉDITEUR : PONY CANYON
MACHINE : PLAYSTATION



Son jeu du mois
KOF '97

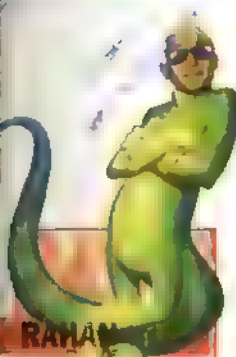
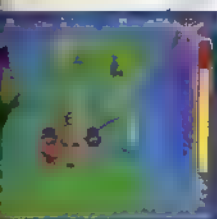
De voyage dans son Cambodge natal pour un retour aux sources, le très humanitaire Kendo retiendra une chose de ce qu'il a vu là-bas, la détresse des gens. « Tu peux pas te rendre compte, ce sont des gens qui n'ont rien à manger, à boire. Et toi t'es là avec ta canette de Coca qui coûte 30 mois de salaire, et tu t'amuses ! »



GREG

Son jeu du mois

Comme toujours, Greg s'est rendu dans son Japon adoré. À l'heure où j'écris ces lignes je ne sais pas si cette année la douane aura enfin accepté de te laisser revenir avec sa reproduction au 1/24e de Godzilla. « Mais regardez, la crache de la fumée et l'remue la queue ! Quoi mon costume ? C'est une combinaison de sentai, lâchez-moi ! »



RAMEN

Son jeu du mois
H. 1000 455
Parties de boules en short, concours de T-shirts mouillés et autres morathons de bière en boîte de nuit campagnarde, drague à deux francs sur la plage et petit séjour dans un camp de nudiste «pour rire» sont ses seules perspectives. Il va finalement rester à la rédaction pour s'avancer pour septembre.

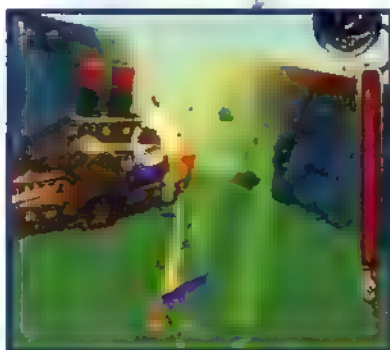


WILLOW

Son jeu du mois
C. 1000 455
Invité en Colombie par ses amis trop cools, Willow ne s'ennuiera pas. Malheureusement la Colombie n'est pas un pays facile. Sur sa dernière carte postale, Jean nous parlait d'une langue qui avait triplé de volume suite à quelques baisers trop fougueux avec une lépreuse bien maquillée.



Frenzy



Si vous aimez les jeux de tirs bien rapides avec une ambiance d'enfer, des tonnes d'armes et une réalisation irréprochable, je vous déconseille Frenzy, avec son ambiance de folie au jambon et ses musiques tirées de la bande-son de la défunte émission du non-moins défunt Benny Hill. Plongé dans un humour très second degré, le joueur dirige un petit avion à hélices qui devra combattre des monstres de cinéma mal modélisés. Un shoot'em up rigolo pendant 20 minutes. Après, c'est la rupture d'anévrisme.

Greg

2/10

EDITEUR : SCI
MACHINE : PLAYSTATION



Circuit Breaker



Ce clone de Micro Machines n'est pas parvenu à nous captiver malgré une réalisation d'un niveau correct et un nombre de circuits satisfaisant. Le principal défaut de Circuit Breaker est sans conteste possible son manque de patate et de fun. En effet, non seulement ce titre n'apporte rien de plus au genre mais surtout demeure, en terme de gameplay (même à plusieurs), très en deçà du titre de Codemasters qui, rappelons-le, fait partie depuis un bon bout de temps de la gamme Platinum. Je ne sais pas pour vous mais entre une bombe à 169 frs et un jeu médiocre à 349 frs, le choix est vite fait, non ? Un petit jeu sans prétention.

Willow

3/10

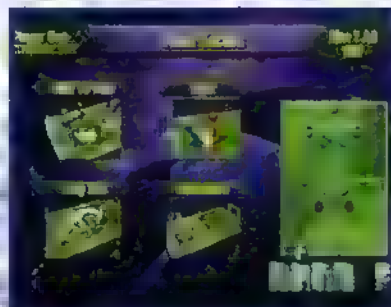
EDITEUR : MINDSCAPE
MACHINE : PLAYSTATION



Premier Manager 98



Bienvenue dans l'univers tristounet des menus et des tableaux de statistiques. Ici le joueur ne se sert pas de sa légendaire dextérité padienne mais de ses petits neurones spongieux pour coacher le plus efficacement possible l'un des nombreux clubs des 4 divisions british de la saison 96/97 (heu ? On n'est pas en 98 là ?) Bien que bénéficiant d'une interface très fonctionnelle et de menus d'une lisibilité inattaquable, cette simulation de gestion d'équipe à pour principal défaut de ne pas proposer une gestion éco-



nomique assez poussée et de manquer globalement de profondeur. Les grands «stratèges» du ballon rond risquent de faire trop rapidement le tour des possibilités du jeu. De plus, une bonne connaissance de l'anglais est recommandée, le soft étant intégralement en V.O.

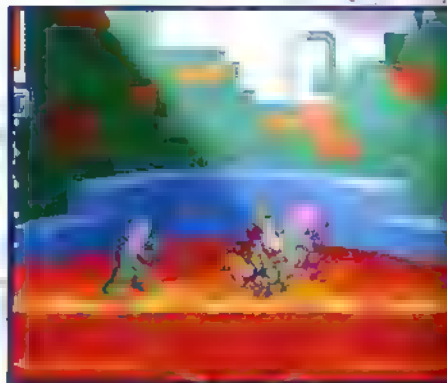
Willow

5/10

EDITEUR : GREMLIN
MACHINE : PLAYSTATION

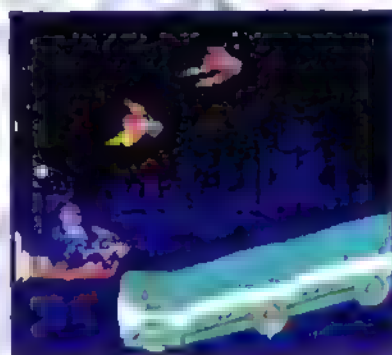
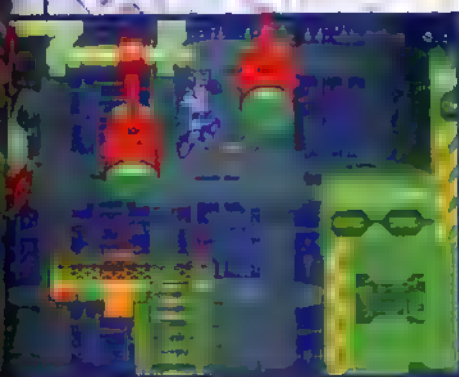


Megaman 8



Grand, classique, des jeux de plates-formes. Megaman est d'un style assez ancien en 2D, aux graphismes peu détaillés. Coloré et fort bien animé. Il a cependant un peu mal vieilli. Car cela reste un bête jeu de plates-formes comme il y en avait tant sur les consoles 16 bits qu'il n'est pas sans rappeler d'ailleurs. C'est dommage, car pour les fans de la série, sachez que ce volet est un des meilleurs avec le 2 et le 6.

Greg

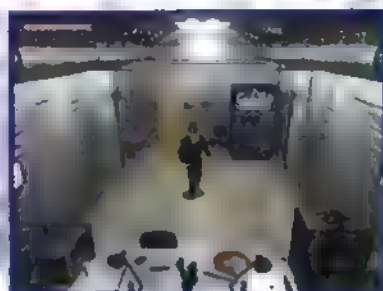


2/10

ÉDITEUR : CAPCOM/VIRGIN
MACHINE : PLAYSTATION



Men in Black



MIB est l'illustration des licences de film mal utilisées. Dirigeant le seyant Will Smith (ou l'un de ces collègues) au travers de décors digitalisés assez peu reluisants, vous passez votre temps à vous battre avec le paddle tellement la jouabilité est craignos et contre de méchants hommes de mains (les combats sont minables) tout en essayant de résoudre des énigmes bôf. C'est du final laid, énervant et inintéressant. Bref, vous pouvez vous en passer...

Chris



2/10

ÉDITEUR : FIREMOON
MACHINE : PLAYSTATION



San Francisco Rush



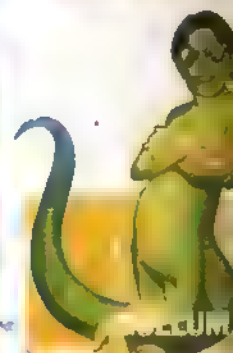
San Francisco Rush est, en fait, un excellent outil pour mesurer les progrès faits en matière de programmation sur cette console et le talent des équipes de développement. Jouez 5 minutes à Gran Turismo ou à Colin McRae Rally puis prenez tout de suite après le volant de l'un des véhicules mal modélisés du titre de Midway. Le verdict est cruel et sans appel : le joueur ne peut s'empêcher d'éclater de rire tant les sensations de conduite et la réalisation globale transcendent le ridicule. Et dire qu'il fut un temps où Atari savait faire des jeux...

Willow



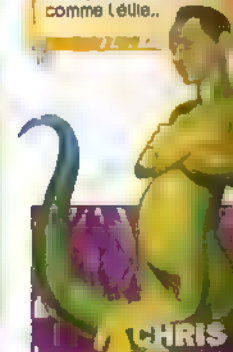
1/10

ÉDITEUR : MIDWAY
MACHINE : PLAYSTATION



Son jeu du mois
Atand o

Après un bon moment passé à réviser pour le Bac Gollum le décroche brillamment et peut enfin se lâcher. Il a donc fait comme tous les jeunes bache-lers, soirées gratos en boîte offertes par Fun Radio, copines détreurées bovées au Jet 27 et, pour finir, la traditionnelle galette à 2 heures du matin. C'est trop bien d'avoir un diplôme on se sent comme L'élie...



Son jeu du mois

Chris partira pour l'Italie ou il rejoindra une vieille grand-mère qu'il accompagnera dans ses divers tournois de bridge en maison de retraite. Malheureusement, il flippe un peu car dernièrement sa grand-mère est devenue un peu junkie, et il devra lui poser cet ultimatum idiot : « Mamie, faut choisir, c'est le bridge ou la beuh ».

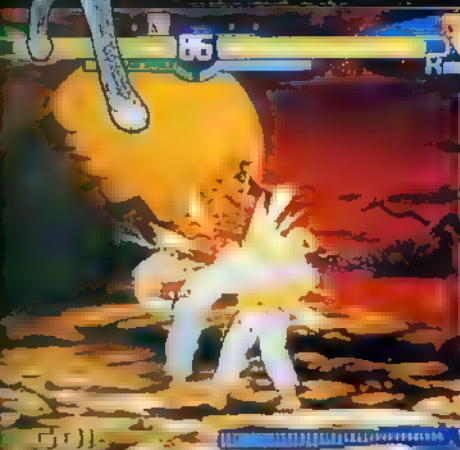
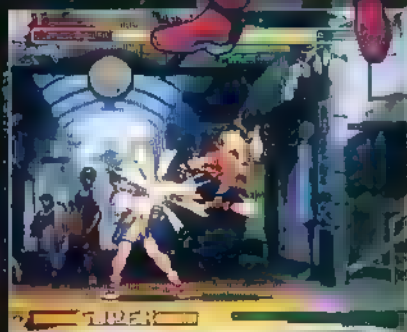
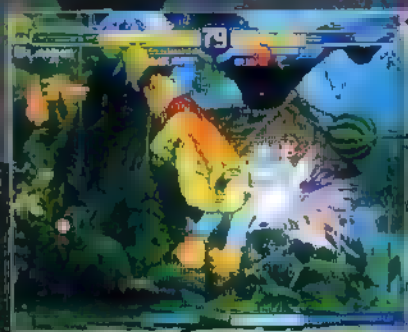
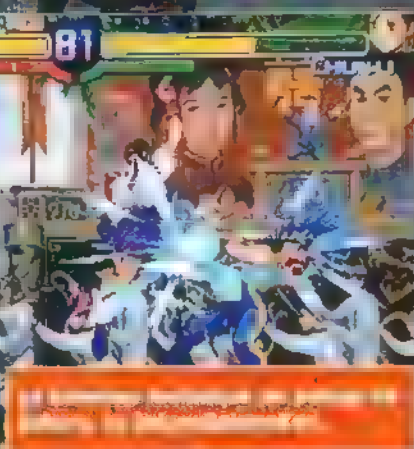
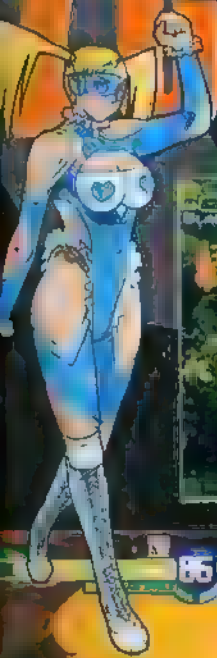
Arcade

Jammolis

Un nouveau Street Fighter, c'est toujours un peu un événement, même si cela fait plus de dix ans qu'on en parle...

PAR BANANA SAN

Street Fighter Zero III



Cody vient de placer une de ses techniques fatales, le Criminal Upper.

Jusqu'où ira Capcom ? C'est la question qu'on se pose à chaque fois qu'un nouvel épisode de la série Street Fighter est annoncé. Et année après année, la machine Capcom continue de proposer de nouveaux titres... Avec Street Fighter Zero III (SF Alpha II en japonais), l'éditeur poursuit sa recette habituelle. Ainsi, autour d'un jeu de combats qui a bien mûri au cours des ans jusqu'à devenir une référence dans le monde des jeux de bastons, il ajoute un soupçon de personnages inédits, une pincée de nouveau système de combats... et le tour est joué, pour le plus grand bonheur des joueurs ! Après récemment une nouvelle version de sa série SF 3D (Street Fighter EX), c'est au tour du successeur de la version originale, en 2D, de prendre un petit coup de jeune. SF Zero III comporte désormais vingt-cinq

EDITEUR : CAPCOM

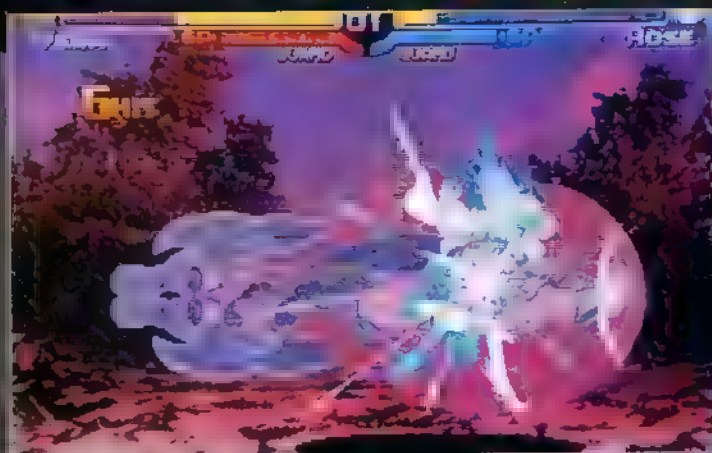
MACHINE : ARCADE

SORTIE : ÉTÉ AU JAPON

DISPONIBILITÉ EUROPE : FIN 98

EXOT-ISM

Suivant le mode choisi, X-ism, Y-ism ou Z-ism, le système de combats varie. Sous ces trois noms un peu pompeux, Capcom cache l'équivalent d'un mode pour les débutants, un autre convenant à ceux qui connaissent et appréciaient le système traditionnel des super combos de la série SF Zero et, enfin, un nouveau mode qui change un peu des super combos dévastatrices.



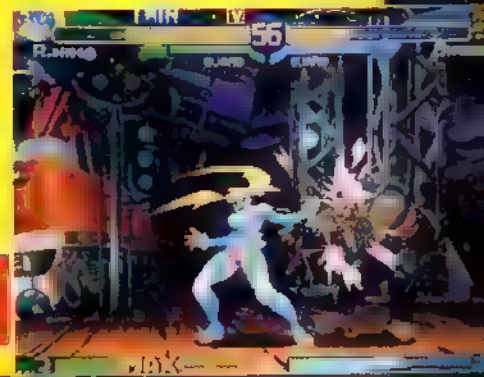
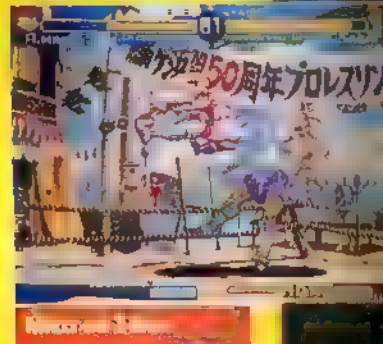
personnages, sans compter les petites surprises habituelles et on retrouve bien sûr les dix-huit protagonistes de la version précédente. À cela, Capcom a rajouté quatre combattants qui faisaient partie de Street Fighter II X: Cammy, Honda, Blanka et Balrog/Vega. Cody, lui, n'est pas à proprement parler un nouveau mais plutôt un réassucité. Avec son costume de bagnard, il vient directement d'un autre succès du même éditeur, Final Fight. Karin est le nom d'un nouveau personnage, mais curieusement, il n'a pas été créé par Capcom. Il vient, en effet, d'un manga publié par le Shueisha, basé autour de SF, mais introduisant aussi d'autres personnages inventés par le manga-ka et portant le titre de Sakura Gambaru. L'équipe de développement l'a trouvé tellement cool, qu'elle a décidé de le reprendre dans son jeu ! Enfin, Rainbow Mika est le seul véritablement original et 100 % made in Capcom à apparaître dans SF Zero III.

Du nouveau dans Street

La principale innovation vient du système de combats qui a subi une mutation. Désormais, au moment où le joueur choisit le combattant qu'il veut incarner, il sélectionne également un mode parmi trois, appelé le Ism Select System. Le premier mode, X-ism, permet d'utiliser une et une seule super combo. Celle-ci est très puissante et permet de réaliser notamment pour les débutants. Il rappelle furieusement celui de SF II X. Le Z-ism est, des trois modes, celui qui ressemble le plus à celui de la série SF Zero traditionnelle. Il y a plusieurs super combos et trois niveaux de puissance. Le dernier mode, Y-ism, permet de faire des attaques variées. Il n'y a pas de super combos, mais on peut créer ses combos originales. Ces quelques nouveautés ne révolutionneront pas le genre mais les incondi-

Mika fait son show

Suivant le mode choisi par le joueur, Mika apparaît sous différentes formes. Ses techniques de combats et combos changent aussi légèrement.



ASTUCES CODES INÉDITS

3615 CHEAT

SOLUTIONS COMPLÈTES

ANIM'PARAD

Pour bien passer l'été, voici une sélection des dernières nouveautés

qui vous accueillent, au cas où vous auriez décidé de vous ennuyer.

Oliv'Gotoon

M A N G A

MANGA KANA

Kana poursuit son petit chemin, tranquille ! L'éditeur ne prévoit pas de nouveau titre dans l'immédiat mais continue sur la lancée de ses trois succès. Les Chevaliers du Zodiaque paraissent désormais tous les mois et remportent un bon succès. Avec le tome 9, on a enfin débuté la grande bataille du sanctuaire et la traversée des douze maisons des Chevaliers d'Or. Ah... que de souvenirs ! Yû Yû Hakusho en revanche a perdu un peu la fraîcheur de ses premiers tomes. Le volume 8 nous entraîne dans un grand tournoi aux matchs interminables qui rappet-

lent ceux vus et revus dans Dragon Ball. Le début de ce manga, racontant les incursions de l'âme du héros, Yûsuke, dans le monde des vivants était plus originale. Enfin, toujours aussi excellentes, les enquêtes du petit détective Conan restent notre manga préféré ! Si vous ne connaissez pas encore cette BD, achetez vite les sept volumes parus et dévorez-les cet été, vous ne le regretterez pas si vous aimez les énigmes à la Sherlock Holmes !



LA VICTOIRE REVIENT À L'ÉQUIPE D'URASHIMA

Yû Yû Hakusho © Yoshihiro Togashi / Shueisha

MANGA

PLAYER REVIENT

EN FORCE

Après deux mois d'absence, Manga Player revient en puissance, en sortant d'un bloc quelques suites attendues. On respire un grand coup, et on y va : Wing Man 5, Ah ! My Goddess 3, 3 x 3 Eyes 4, Ryuseiki Dragon Century 2 et Magic Knight RayEarth 4 ! Ouf, de quoi se mettre sous la dent cet été ! Nos préférences ? Toujours l'excellent manga de Yûzô Takada, 3 x 3 Eyes et un coup de cœur pour Wing Man qui est, rappelons-le, le premier succès de Masakazu Katsura (Video Girl Ai). Notre héros Kenta doit toujours faire face aux multiples ennemis envoyés par le dictateur du monde parallèle de Pow-Dream. Une série qui compte 13 volumes au total.



Wing Man © Masakazu Katsura / Shueisha



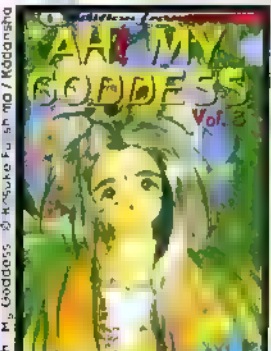
Chevaliers du Zodiaque © Masam. Kurumada / Shuei sha



Conan © Gôshô Aoyama / Shogakukan



3x3 Eyes © Yûzô Takada / Kôdansha



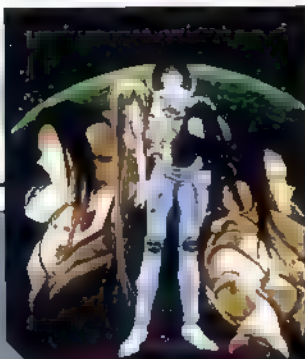
Ah! My Goddess © Katsuko Fu. sh. no / Kôdansha

V i d é o

BOUNTY DOG

© Zero G Room / Star Child / Toho Co. Ltd. / Movie Inc.

Du côté de la vidéo, c'est au tour de Manga Vidéo de resurgir, après une longue année d'absence. Pourtant, l'éditeur anglais possédait encore dans ses tiroirs bon nombre de petits chefs-d'œuvre ! Un premier titre nous est proposé à la vente début juillet, en version originale sous-titrée : *Bounty Dog*. Cette vidéo en un seul volume raconte les aventures de Yoshiyuki, jeune homme membre d'un commando envoyé sur la Lune,



dans l'une des nombreuses colonies que l'homme a établie. Sa mission et celle de ses compagnons : enquêter sur une société soupçonnée d'agissements militaires illicites. Mais notre héros va devoir faire face à un tout autre danger... *Bounty Dog* est un dessin animé sans prétention, aux graphismes et à l'animation soignées. Notons la participation du grand dessinateur Masamune Shirow (*Ghost In the Shell*, *Appleseed*...) qui a créé ici tous les décors et les mechas de la base lunaire au Manslave (l'engin piloté par Yoshiyuki). Ce titre apporte un peu de nouveauté dans cette période où se succèdent surtout des rééditions de vieilles séries TV.



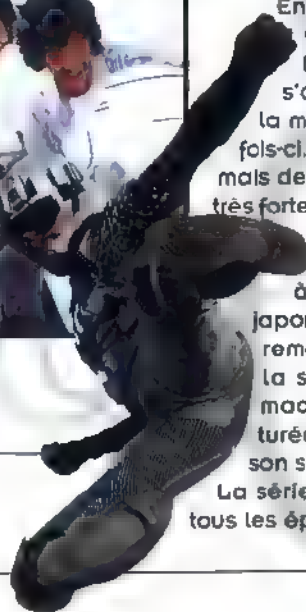
SAN KU KAI!

C'EST LA BATAILLE !



© Toei Company

En parlant de vieilles séries, après *Capitaine Flam* qui s'achève au bout de 13 volumes, l'éditeur I.D.P. s'attaque à un autre classique de la même époque, *San Ku Kai!* Cette fois-ci, il ne s'agit plus de dessin animé mais de live. *San Ku Kai!*, c'est une série très fortement inspirée de *Star Wars* (avec des vaisseaux spatiaux, une princesse, un robot...) produite à la fin des années 70 par les japonais. Si au départ on s'amuse à remarquer le côté un peu kitsch de la série, avec ses costumes, ses maquettes et ses situations caricaturées, on se laisse vite emporter par son scénario innovant pour l'époque. La série compte 9 volumes regroupant tous les épisodes.



Flash

Japon



Silent Mobius © Studio Teiry / Kodansha / Manda Video / Manga Video / TV Tokyo

Retour de *Silent Mobius* en dessin animé : six ans après les deux films sortis au cinéma, le fameux manga de Kio Asamiya revient dans une série TV. *Silent Mobius* revient également dans une série TV comique où tous les personnages



sont dessinés en SD (en Super Deformed, avec une grosse tête et un tout petit corps !).

Les éditions *Shōeisha* s'apprêtent à faire paraître trois livres qui rassembleront les plus belles illustrations de Masakazu Katsura, l'auteur de *Wing Man*, *Video Girl Ai*, *DNA2*.

An (Hu) Goddess : © Kōsuke Fujitani / Kodansha / Manga Video

France

On ne l'attendait plus mais *Albator* arrive enfin en France. Les premiers épisodes en cours de doublage, apparaîtront à la rentrée en vidéo et seront diffusés ensuite sur TMC.

C'est cet été que devraient voir le jour les vidéos de la première série d'*Albator* chez AK Vidéo. L'éditeur a choisi de proposer en version originale sous-titrée à défaut d'avoir pu retrouver la version française d'époque.



Albator : © Leiji Matsumoto / Tei Animation

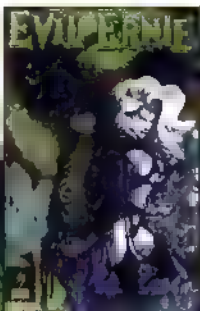
Tonkam sort en juillet un nouveau manga de Tsukasa Hojo (auteur de *City Hunter*, *Cat's Eye*) : *Un Cadeau de l'Ange* est une série d'histoires courtes aussi sympa tant qu'il y a un niveau du scénario qu'au celui du graphisme, que son manga. Sous un *Rayon de Soleil*, à découvrir au soleil cet été. Enfin *Manga Player Collection* va éditer *Beet X*, la nouvelle BD de Masami Kurumada (*Saint Seiya*, *Les Chevaliers du Zodiaque*). Premier volume à la rentrée.

COMICS

De toutes nouvelles séries débarquent
en Europe en français. De véritables nouveautés
pour l'été... enfin !

Par Serge Février

EVIL ERNIE N°1



Ernest Fairchild, bien plus connu sous le nom d'Evil Ernie, était un enfant doué de pouvoirs psy lui permettant « d'entendre » les pensées d'autrui. Mais c'était il y a longtemps... Depuis, il ne reste plus qu'Evil Ernie, un mort vivant capable de ressusciter les morts et fou d'amour pour la belle Lady Death. Enfin accessible au public français, Evil Ernie plaira à tous les mordus de comics de la nouvelle génération (comme Spawn, Witchblade ou encore Pitt). Les éditeurs ont souhaité débiter les parutions à la 4e mini série de la création originale pour coller le plus près possible aux titres américains (ah, ça c'est cool !). Il est à espérer que nous aurons droit aux premières histoires dans de croustillants hors séries. Mais pour l'heure, accrochez-vous à vos tripes, Evil Ernie est là... pour de bon !

LADY DEATH N°1



Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, nous avons le plaisir de vous annoncer l'arrivée en français de Lady Death ! Une femme mi-ange mi-démon qui souhaite faire régner la méga-mort sur terre pour pouvoir y revenir et qui, pour arriver à ses fins, a séduit le jeune Ernest Fairchild de son vivant. Grâce à ce numéro 1, nous allons savoir comment, dans l'Europe médiévale, la jeune Hope est devenue la femme guerrière qui a ses entrées en enfer. Il faut avouer que Chaos Comics fait une entrée tout à fait remarquable dans le monde assez fermé avec 2 titres traduits en français qui ont une pêche d'enfer (c'est le cas de le dire). Indispensable dans votre bibliothèque.



THE DARKNESS N°5 WITCHBLADE N°10

Suite et fin de ce giga cross-over mettant en scène la Witchblade et le Darkness. Vous allez pouvoir assister à un combat terrifiant visant à réécrire la fin des Saintes Ecritures. Je veux dire par là, à rajouter un chapitre après celui de l'Apocalypse. Une 2e Genèse, c'est bien ça ! Mais attention à la chute ! Qui seront réellement les gagnants de cet affrontement ? Quelle sera la nouvelle donne ? Seuls les numéros à venir pourront nous le dire.



EN BREF

Spawn/Alens N°2 nous réserve encore de bien beaux dessins. On y redécouvre la mort des parents de Bruce Wayne, arrangée pour l'occasion et le scénario s'inspire toujours très librement des 3 films Alien.

Grifter/The Mask : chacun a ses raisons d'aller à Las Vegas, pour beaucoup, c'est l'argent mais pour quelques autres, ça peut être un salon sur les armes personnelles... Un cross-over qui ne manque pas de rythme et de situations amusantes, mais on reste un peu sur sa faim.

Un cross-over made in Marvel France Generation X/Gen13 voit enfin le jour avec 2 histoires que Marvel France vous a regroupé dans un seul album. De plus, les collectionneurs de cartes seront ravis, une pochette de 5 cartes Fleer X-Men vous est offerte avec ce comic.

N'oubliez pas qu'aux éditions Berthyl vous allez pouvoir retrouver vos plus grands héros de comics (Spawn, Wolverine...) dans des recueils à dos cartonnés et décollés à chacun des persos.



TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PRÉAVIS.
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Astuces

K e n n e d y

ASTUCES

La blague

Pourrie du mois :

Monsieur et

Madame Atari

ont un fils qui

n'aime pas écrire

des intros

d'astuces.

Charles. Parce

que "charlatan".

Pfff... En ben oui,

que voulez-vous,

ça sent les

vacances à plein

nez. Sur ce, je me

casse en Chine.

Populaire !

Archao bonsoir !

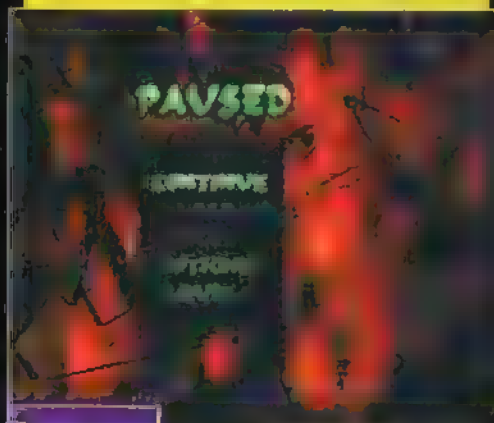
Spawn



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Sauter les niveaux

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L + R1 + L2 + R2. Ensuite faites Δ , X, \square , O, O, O.



Faites d'abord Pause avant d'effectuer les manip' !

Invulnérabilité momentanée

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L + R1. Ensuite faites Δ , Δ , X, X, \square , O.



Spawn sera invincible s'il clignote en vert.

Avoir tous les items

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L2 + R2. Ensuite faites X, \square , O, Δ , \square , O.



Invisibilité

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1. Ensuite faites \square , \square , O, O, Δ , X.

Reprendre de la force

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1. Ensuite faites X, O, Δ , \square , X, O.

Se remettre de la magie

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1. Ensuite faites Δ , O, X, \square , Δ , O.

Yoshi's Story



Machine : N64
Version : U.S.

Tuer Yoshi

Pendant le jeu, faites Z + L + A + B.

Warcraft 2



Machine : Saturn
Version : U.S.

Mode cheat

Pendant le jeu, faites Pause puis choisissez l'option des mots de passe. Pressez sur le bouton C pour entrer l'un des codes suivants :



Allez dans le menu mots de passe.

Entrez les codes dans cet écran.





Beaucoup d'or, d'huile, etc.

Entrez GLTRNG

Tous les sorts et les manas

Entrez VRYLTTL

Annuler les victoires complètes

Entrez NVRWNNR

Désactiver les pièges magiques

Entrez NGLS

Afficher toute la carte

Entrez NSCRN

Tous les upgrades

Entrez DCKMT

Sauter les niveaux

Entrez NTTHCLNS

Perdre la partie

Entrez YPTFLWRM

Construction rapide

Entrez MKTS

Gagner le jeu complètement

Entrez THRCNBNLYN

Moto Racer 

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Mode reverse

Sur l'écran-titre, faites

MOTO RACER
DEMARRER
OPTIONS

Toutes les manipulations devront être effectuées sur cet écran.

Petite moto

Sur l'écran-titre, faites

Activer les dix pistes

Sur l'écran-titre, faites

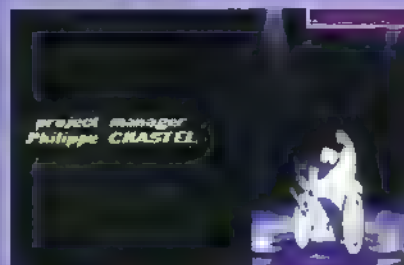


Obtenir les dix pistes à l'envers

Sur l'écran-titre, faites

Consulter les crédits

Sur l'écran-titre, faites



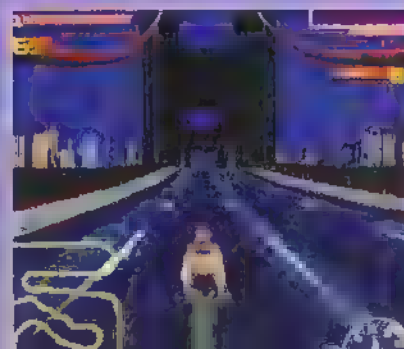
Démo de la victoire

Sur l'écran-titre, faites



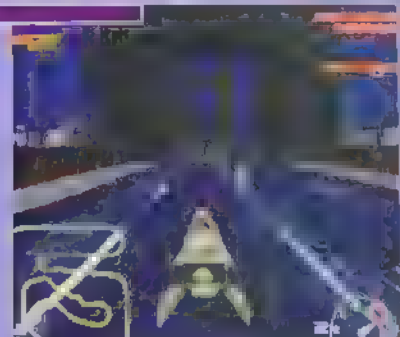
Piloter la nuit

Sur l'écran-titre, faites



Piloter les engins du Retour du Jedi

Sur l'écran-titre, faites



Adversaires deux fois plus lents

Sur l'écran-titre, faites

Motos boostées

Sur l'écran-titre, faites

Moto sans pilote

Sur l'écran-titre, faites



Pilote sans moto

Sur l'écran-titre, faites



Motorhead

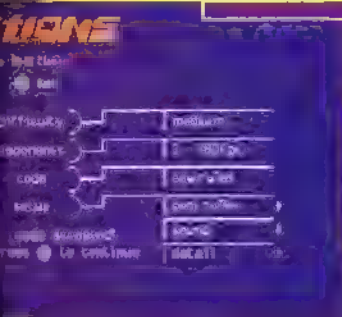


Machine : PlayStation
Version : Européenne

Circuits et voitures supplémentaires

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : COWRULES

Trois nouvelles pistes ainsi que trois nouvelles voitures seront désormais disponibles.



Voici l'écran dans lequel il faut entrer les codes.



Admirez le nouveau circuit !

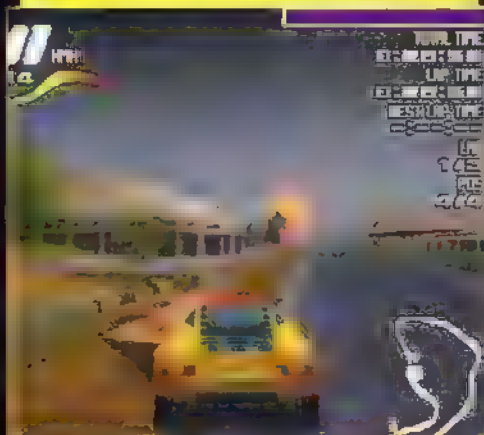
Accroître l'adhérence

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : INSANITY



Graphisme flou

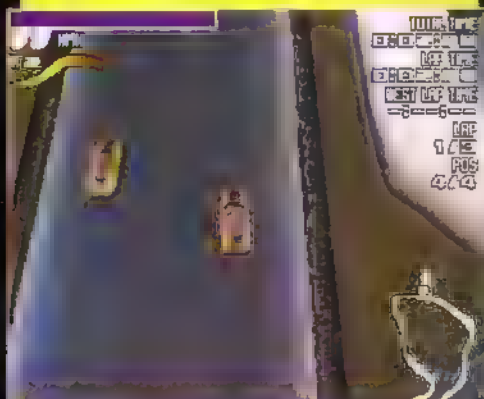
Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : SOFTHEAD



Des traînées apparaissent à l'écran !

Vue de haut

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : SUPERCAR



Désactiver toutes les astuces

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : NOCHEATS

Code du dernier circuit

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : LASTCODE



Need for Speed 3 : Poursuite infernale



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Envoyer les autres voitures dans le décor

Pressez sur pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons . Il suffira alors de klaxonner durant le jeu pour faire valser les véhicules concurrents.



Maintenez enfoncées les touches sur cet écran.

Voiture lourde

Pressez sur pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons . Vous pourrez foncer sur les autres voitures pour les faire sortir du droit chemin !



Klaxonnez en faisant .



Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

**C'est le bon plan!
pour acheter tes jeux moins chers !**



Jusqu'à 5 JEU X 129 TTC

TTC
CHACUN
+ Frais
d'envoi

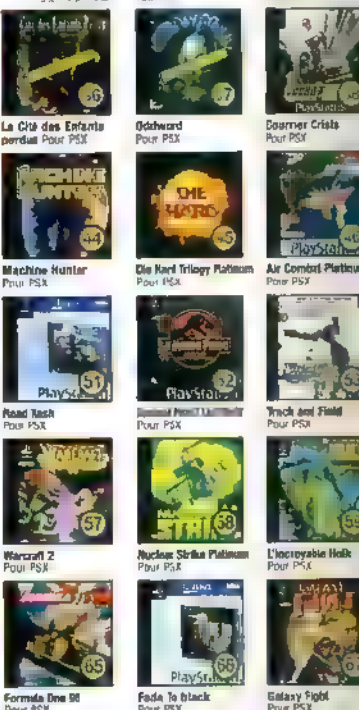
1^{er} Cadeau
1 K7 Vidéo
des meilleurs jeux
pour consoles

2^e Cadeau
Une
superbe
Montre
Chrono

3^e Cadeau
Un Cadeau
Surprise
Si tu réponds
dans les 8 jours



Offre valable
JUSQU'AU
31 12 98



**Profite de cette offre et
bénéficie de tous les privilèges du
Club Européen du Multimédia**

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 148 pages couleur chaque trimestre des Jeux, des Infos des nouveautés...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité !
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7).
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis

1 ^{er}	2 ^e
3 ^e	4 ^e
5 ^e	

Attention : Certains titres complètent double

Vos Cadeaux :
une K7 Vidéo
+ une superbe Montre Chrono
+ un Cadeau Surprise

Pour mes jeux, je choisis une version
PSX ☐ Saturn ☐
Je possède également un ordinateur ☐ PC ☐ MAC ☐
JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB

Je choisis 1 Jeu pour console double : je paie mon règlement de 149,90 F TTC + 19,90 F de frais d'envoi.
Je choisis 2 JEUX : je paie mon règlement de 297,90 F TTC + 19,90 F de frais d'envoi.
Je choisis 3 JEUX : je paie mon règlement de 445,90 F TTC + 19,90 F de frais d'envoi.
Je choisis 4 JEUX : je paie mon règlement de 593,90 F TTC + 19,90 F de frais d'envoi.
Je choisis 5 JEUX : je paie mon règlement de 741,90 F TTC + 19,90 F de frais d'envoi.

Je règle par : ☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre ☐ Carte N° ☐ Expire le : _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 25 F. Danemark : 60 F. Autres pays : selon conditions.

Date : _____

Signature obligatoire : _____

MAJUSCULES SVP : ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom : _____ Prénom : _____

Ne(je) le : _____ Té : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

DISPONIBLES :
Tous les jeux pour
Playstation et Saturn

Par Téléphone, 0-836-670-505
Par Minitel, 3615

SEGA SATURN
PlayStation

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques qui interviennent de SEGA et d'ailleurs, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

Astuces

Nouvelle police

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons $\blacktriangle + R1 + L2$

Police allemande

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons $\blacktriangle + R2 + L1$



Police espagnole

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons $\blacktriangledown + R2 + L1$

Police italienne

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons $\blacktriangleleft + R2 + L1$

Police française

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons $\blacktriangleright + R2 + L1$

Mode lent

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons $\blacktriangle + X + \triangle$

Apercevoir le Titanic

Sélectionnez le circuit Aquatica puis ôtez les options du climat ainsi que la conduite de nuit. Arrêtez-vous après le grand virage lorsque vous entendrez le sifflement d'un bateau : vous verrez alors le Titanic !

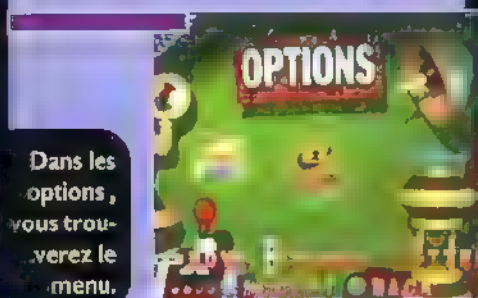
Rascal



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Sélectionner les niveaux

Avant de commencer la partie, entrez le mot de passe suivant :
Ensuite pressez sur le bouton \blacktriangle pendant le jeu pour choisir un nouveau niveau. Le bouton \blacktriangle servira à changer de salle.



Dans les options, vous trouverez le menu.



Sélectionnez votre stage grâce aux indications.

Reboot



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Jouer avec Enzo

Sur l'écran des menus généraux, faites $\blacktriangleleft, \blacktriangledown, \blacktriangleleft, \blacktriangledown, L1, R1, \blacktriangleright, \blacktriangledown, \blacktriangleright$. Puis commencez une nouvelle partie



Faites preuve d'agilité sur cet écran !



Désormais, vous serez un nain bleu !

Regagner de l'énergie

Sur l'écran des menus généraux, faites \blacktriangle
Surtout n'utilisez pas cette astuce simultanément avec celle du boudier !

Bouclier extra

Sur l'écran des menus généraux, faites \blacktriangle
Surtout n'utilisez pas cette astuce simultanément avec celle de l'énergie !

Theme Hospital



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Un hôpital tout propre !

Sauvez la partie sur Memory Card puis chargez-la lorsque l'hôpital est plein : les patients ne seront plus là et les poubelles seront vidées !



Charger & Sauvegarder



BON DE RÉDUCTION DE 39 F*

sur l'achat du jeu
Heart of Darkness
 sur PlayStation

La remise de 39 F sera effectuée immédiatement dans tous les magasins **ESPACE 3**, **GAME'S** ou leurs services de vente par correspondance contre la présentation de ce bon.

* Offre non cumulable valable jusqu'au 31/08/98 dans la limite des stocks disponibles.

GAME'S

ESPACE 3

39 F

Joupad N°77

Intérêt
7 ou 8/10

LES BONS PLANS DE JOYPAD

ECONOMISEZ

Découpez le bon de votre choix (ou les 2) et présentez-le dans un magasin **ESPACE 3**/**GAME'S** ou envoyez-le à leurs services de vente par correspondance et bénéficiez d'une remise de 39 F sur l'achat de votre jeu préféré.

* Liste des magasins sur 3615 Game's ou 3615 Espace 3

39 F

GRÂCE À GAME'S* ESPACE 3*



BON DE RÉDUCTION DE 39 F*

sur l'achat du jeu
Colin McRae Rally
 sur PlayStation

La remise de 39 F sera effectuée immédiatement dans tous les magasins **ESPACE 3**, **GAME'S** ou leurs services de vente par correspondance contre la présentation de ce bon.

* Offre non cumulable valable jusqu'au 31/08/98 dans la limite des stocks disponibles.

GAME'S

ESPACE 3

Joupad N°77

Intérêt
8/10

Les codes des niveaux

Niveau 2: X, O, □, △, △, O, □, X,
X X.

Niveau 3: O, O, △, □, X, △, O, △,
△, △, △.

Niveau 4: □, △, O, □, X, X, △, O,
O, O, O, O.

Niveau 5: O, △, □, O, X, △, O, □.

VR Powerboat Racing



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Mode champion

Entrez le code suivant dans le menu des
passwords :

Mot de passe

A B C D E F G H
I J K L M N O P
Q R S T U V W X
Y Z . #

Mot de passe
CUP

Bateaux bonus

Entrez le code suivant dans le menu des
passwords :

Mot de passe

A B C D E F G H
I J K L M N O P
Q R S T U V W X
Y Z . #

Mot de passe
PER

Classe minnow avec les catamarans

Entrez le code suivant dans le menu des
passwords :



Classe pike avec les catamarans

Entrez le code suivant dans le menu des
passwords :



Classe barracuda avec les catamarans

Entrez le code suivant dans le menu des
passwords :



Niveau slalom

Entrez le code suivant dans le menu des
passwords :



Niveau mines

Entrez le code suivant dans le menu des
passwords :

Bateaux rapides

Choisissez le mode défi puis entrez l'un des
noms suivants : 0000000, ou

Petits bateaux

Choisissez le mode défi puis entrez le nom
suivant :



Bateaux allongés

Entrez le nom suivant :

Moteur allongé

Choisissez le mode défi puis entrez le nom
suivant :



Collection turbo automatique

Entrez le nom suivant :

UP GRADEZ VOTRE COLLECTION



N°65 32 frs

- **Rapid Racer**: Reportage exclusif sur le dernier des créateurs de Porsche Challenge.
- **Tests**: V-Rally (PS), ISS Pro (PS), Fighters Megamix (Sat), Pandemonium 1 (Sat).
- **Sol + Tips**: Moto TT (Sat), Fighters Megamix (Sat), Turbo (M4), Porsche Challenge (PS), Die Hard Trilogy (PS).
- **Anim'paad**: L'actualité du manga et l'interview de Masashi Suda, créateur de Ken le survivant.
- **Poster**: V-Rally/Sid Racer.



N°66 35 frs

- **Cadeau**: Un CD audio avec les meilleures musiques des jeux de Pygmalion.
- **Special E3**: 32 pages sur le plus grand salon de jeux vidéo du monde.
- **Tests**: ISS 64 (M4), Kof95 (Sat), Rage Racer (PS), Syndicate Wars (PS).
- **Sol + Tips**: Micro Machines V3 (PS), Medawar 2 (PS), War God (M4), Hexas (Sat), C&C (Sat).
- **Anim'paad**: Le prix détecteur, Eurogame et Position Tracer.
- **Poster**: Porsche Challenge/Axe ombre 2.



N°67 32 frs

- **Spécial Nintendo 64**: 20 pages d'infos, de tests et de news sur la console 64 bits.
- **Tests**: Street Fighters ex + alpha (PS), Formula One 97 (PS), WingOut 2097 (Sat), Resident Evil (Sat), Vandalia 2 (PS/Sat), Super Mario 64 (M4), Mario Kart (M4).
- **Sol + Tips**: Doom 64 (M4), ISS 64 (M4), Rage Racer (PS), Descent 2 (M4).
- **Anim'paad**: X, le manga de Clap et le roman d'Alucor.
- **Joypad achats**: les valeurs et comment monter sa boutique.



N°68 32 frs

- **Le match des plates-formes**: Crash Bandicoot 2 contre Pandemonium 2, lequel advient?
- **Tests**: L'odyssée d'Abe (PS), Rapid Racer (PS), Extreme G (M4), BloodCops (M4), Dodge Heaven 3D (Sat), Dragon Force (Sat).
- **Sol + Tips**: Hexas (M4 et PS), V-Rally (PS), Blazing Dragons (Sat), Shadows of the Empire (M4), Street Fighter ex + alpha (PS).
- **Anim'paad**: Ghost in The Shell et Naboo en vidéo.
- **Joypad achats**: Panorama des produits pour consoles et des adaptateurs pour M4.



N°69 35 frs

- **Cadeau**: Les marques de Tomb Raider II.
- **Tests**: Final Fantasy VII (PS), Castlevania (PS), Sega Touring Car (Sat), Quake (Sat), Duke Nukem 64 (M4).
- **Sol + Tips**: Formula One 97 (PS), V-Rally (PS), Lost World (PS).
- **Anim'paad**: Le tableau des locales, Dragon Ball news.
- **Joypad achats**: Les nouvelles cassette M4 et le point sur les accessoires.



N°70 35 frs

- **Cadeau 1**: Le CD audio de L'Empire d'Or.
- **Cadeau 2**: La solution complète de FF VII.
- **Tests**: Tomb Raider II (PS), FIFA 98 (PS), GoldenEye 001 (M4), Top Gear Rally (M4), WW Soccer 98 (Sat).
- **Sol + Tips**: Formula One 97 (PS), Tenpin Bowling (M4), The Dark Age (M4), Dynasty Warriors (PS), Street Fighters ex + alpha (PS).
- **Anim'paad**: Ranga Len, Shadow Lay, et Ina (en vidéo).
- **Joypad achats**: le bilan des accessoires pour consoles.



N°71 35 frs

- **Cadeau**: Le CD audio de Yell-1.
- **Tests**: Marvel (PS), NFL Quarterback (M4), Tennis Arena (Sat), NHL 98 (PS), Diddy Kong Racing (M4), Bombberman 64 (M4).
- **Sol + Tips**: Diddy Kong Racing (M4), Rapid Racer (PS), G-Police (PS), Overboard (PS), Cric (PS), L'odyssée d'Abe (PS).
- **Anim'paad**: Copsen Force, Dragon Ball GT, Bayers, Saint Seiya (en vidéo).
- **Joypad achats**: les accessoires du moment.



N°72 35 frs

- **Cadeau**: Le CD audio des meilleures musiques Pygmalion.
- **Tests**: NBA Pro 98 (M4), FIFA 98 (M4), Bloody Roar (PS), Skull Monkeys (PS), Winter Heat (Sat), The Clock Tower (PS).
- **Sol + Tips**: Duke Nukem 3D (Sat), The Lost World (Sat), Mente Rouge (PS), Colony Wars (PS), Tomb Raider II (PS), Sega Touring Car (PS).
- **Anim'paad**: IG Yoda, Titans, Advanced Dungeons & Dragons, Merra, Coloret All (en vidéo).
- **Joypad achats**: les nouvelles consoles.



N°73 35 frs

- **Cadeau**: Le CD audio collector Snow Race 98, Lady Luke, M4 Turbo Racing.
- **Tests**: Bushido Blade (PS), One (PS), Theme Hospital (PS), NHL Breakaway 98 (M4), Gex 3D (PS).
- **Sol + Tips**: Pandemonium 2 (PS), Nuclear Strike (PS), Bloody Roar (PS), One (PS), San Francisco Rush (M4), FIFA 98 (M4).
- **Anim'paad**: interview de Kazushiro Nozono, Memores (film), Tolden Carre (manga), Garandhi Cas (manga).
- **Joypad achats**: Blaz 97 Nintendo et Sony.



N°74 39 frs

- **Cadeau**: Le CD de demo Newman Haas.
- **Tests**: Quake 64, Dark Omen, Snow Race 98, Newman Haas, Dodge, Need for Speed 3.
- **Sol + Tips**: Sonic R, NBA Live 98, Top Gear Rally, Rock & Roll Racing 2, Fighting Force.
- **Anim'paad**: Evangelion (manga), Lesons (manga), Le Festival Caricatures.
- **Joypad achats**: Les Platinum, Les



N°75 39 frs

- **Cadeau**: Le CD demo de Forsaken.
- **Tests**: Gran Turismo (PS), Resident Evil 2 (PS), Coupe du Monde 98 (M4), Forsaken (PS), Panzer Dragoon Saga (Sat).
- **Sol + Tips**: Broken Heir (PS), NDK (PS), Mass Destruction (PS), Diddy Kong Racing (M4), Burning Rangers (Sat).
- **Anim'paad**: 3X Eyes (manga), City Hunter (manga), Shadow Lady (manga).
- **Joypad achats**: Dossier Saturn



N°76 49 frs

- **Cadeau 1**: CD de 18 titres, Rage Racer, Nightmare Creatures, Overboard, Porsche Challenge, Destruction Derby 2, Reloaded, Speedster, Tadden 2, Test Drive 4, TOCA Touring Car.
- **Cadeau 2**: 64 pages de soluce Gran Turismo.
- **Tests**: Coupe du Monde 98 (PS), Forsaken 64 (M4), Shining Force 3 (Sat), Highline 8 (PS).
- **Sol + Tips**: Auto Descent (PS), Tenchu (PS), Fictal 3D (PS), Snowboard Kids (M4).
- **Anim'paad**: la fin de Gurren (manga), Fushig Yugi (manga).
- **Joypad achats**: bilan sur les ventes du jeu vidéo, le genre boss...



Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé nous vous demandons 7 frs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION :

- Je commande le(s) numéro(s) _____ à 39 F (32 + 7), soit un total en francs de _____
- Je commande le(s) numéro(s) _____ à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de _____
- Je commande le(s) numéro(s) _____ à 46 F (39 + 7), soit un total en francs de _____
- Je commande le(s) numéro(s) _____ à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de _____

Soit un total en francs _____

RANGÉZ VOS MAGAZINES :

- Je commande _____ reliure(s) à 69 F, soit un total en francs _____

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHEQUE À L'ORDRE DE JOYPAD :

Nom Prénom
 Adresse
 Code Postal Ville

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
 JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

Demoreo Core



Machine : PlayStation
Version : Européenne

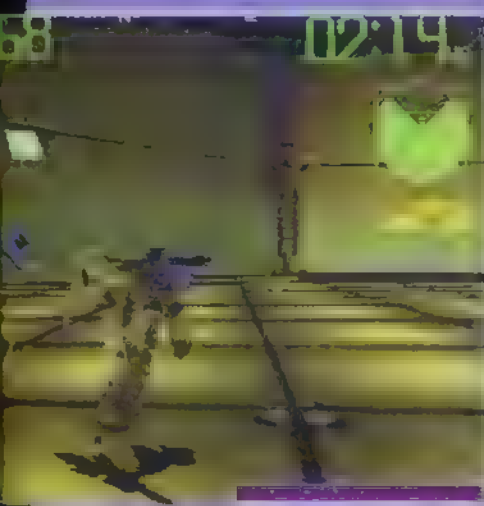
Vue subjective

Pendant le jeu, pressez simultanément sur les boutons **△** **○** **×** **□** **Start**. L'écran se mettra alors en **Pause**. Appuyez sur **Start** pour revenir au jeu et bénéficier de la vue subjective !



Camera fixe

Pendant le jeu, pressez simultanément sur les boutons **△** **○** **×** **□** **Start**. L'écran se mettra alors en **Pause**. Appuyez sur **Start** pour revenir au jeu et bénéficier de la caméra fixe.



La caméra ne bougeant plus, vous pouvez admirer ce que vous faites.

Désactiver les astuces des vues
Pressez deux fois sur le bouton **Start** pour annuler toutes les vues supplémentaires

Diablo



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Or illimité

Commencez une partie en mode multi-joueurs puis donnez tout votre or à un personnage. Sauvez le jeu du personnage détenant l'or sans sauvegarder l'autre. Recommencez ensuite une nouvelle partie puis redonnez l'or du perso non sauvegardé à l'autre et ainsi de suite.



100% 300



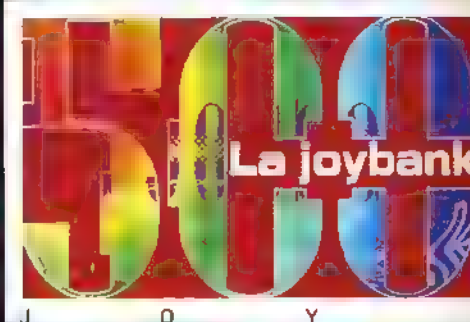
Machine : PlayStation
Version : Européenne

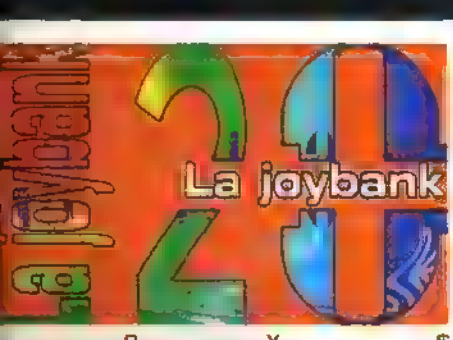
Course de dragster

En mode un joueur, placez votre curseur sur **Qualify** puis faites **Start**. Pour le mode deux joueurs, faites **Start** sur l'écran des handicaps.

Changer les angles de vue en Replay

Maintenez **Start** enfoncé puis pressez **△** ou **○** pendant le





LA

JOYB

M. ZLU SE SENT HEUREUX, EN COMPAGNIE DE SES 79 999 NOUVEAUX AMIS. M. ZLU SE SENT CHEF, CHEF DE CES 79 999 BAS DU FRONT QUI HURLENT «VIVA FOUTCHEBOL !» DANS LES TRIBUNES DU STADE DE FRANCE. L'ESPRIT SPORTIF, Y'A QUE ÇA DE VRAI. M. ZLU SE SENT PUISSANT AUSSI, IL A PU S'ACHETER UNE PLACE À 1 BRIQUE POUR LE MATCH TIBET - VATICAN : L'AMITIÉ N'A PAS DE PRIX. M. ZLU SE SENT LUMINEUX, SANS DOUTE À CAUSE DE LA FUSÉE ECLAIRANTE LANCÉE DEPUIS LA TRIBUNE ADVERSE ET QU'IL A REÇUE EN PLEINE TRONCHE. PUIS M. ZLU SE SENT LÉGER, SON PORTEFEUILLE EN MOINS. LE GRAND TYPE AU CRANE RASÉ AVEC UN BOMBER VERT ORNÉ D'UN DRAPEAU ANGLAIS AVAIT L'AIR D'Y TENIR. M. ZLU SE SENT GÉNÉREUX DE LE LUI AVOIR LAISSÉ, CONTRE QUELQUES COUPS DE PARABOOTIS LACÉS DE BLANC. M. ZLU NE SE SENT PLUS, À L'ABORD DE SA 66 KRO. MAIS SURTOUT, M. ZLU SE SENT EN SÉCURITÉ, MAINTENANT QUE LES CRS ONT DÉCIDÉ DE CHARGER, POUR QUE TOUT LE MONDE RENTRE TRANQUILLEMENT CHEZ SOI. M. ZLU SE SENT TRANSPARENT, LE BOUCIER DE PLEXI COLLÉ SUR LA JOUE GAUCHE. ET C'EST COMME UN PIÉTON, QU'IL SE SENT TOUT D'UN COUP. M. ZLU, AVEC SA CAISSE RETOURNÉE SUR LES MARCHES DE LA BOUCHE DE MÉTRO.

«MNINGGNFFFFF» C'EST TROP BIEN LA COUPE DU MONDE.

5 T-Shirts Overboard!

LOT
N° 1

5 gagnants

Offerts par : Psychosis
Mise à Prix : 500 Joy\$

Ce T-Shirt blanc orné des armes de piraterie vous permettra de vous démarquer des masses vertes qu'on trouve souvent, ces derniers temps, dans les Stades de France, histoire de passer à la télé, par exemple ou de faciliter les envois de fusées éclairantes issues de la tribune d'en face. Un T-Shirt incomparable qui, comme vous pourrez le constater sur le cliché, permet aussi, et ce n'est pas un luxe, de mettre vos tatouages en valeur. Comme diraient les anglais (futurs premiers de la poule G) : «it's a must-have», ce qui littéralement donne : «c'est un doit-avoir», autrement dit il vous le faut. Car le football, c'est universel.



ANK

77

LOT
N° 2

3 Range-CD Command & Conquer

3 gagnants Offerts par Virgin IE
Mise à Prix 700 Joys

Un range-CD, pour ranger vos CD. Arrêtez, c'est pas si idiot que ça. C'est même vachement pratique : pour emporter vos jeux chez un ami ou vos CD audio en voyage ou encore pour la Coupe du Monde, sans les abîmer puisqu'il est souple, imperméable en plus et d'une capacité de 24 disques. Le seul inconvénient, c'est qu'aucun emplacement n'a été prévu pour la très indispensable corne de brume, mais toujours est-il que c'est un outil très pratique et fort joliment orné du logo Command & Conquer.

RESULTATS JOYBANK 75

LOT N°1 T-SHIRTS ADIDAS/POWER SOCCER 2

- 16 415 Joy\$: LESOURD Denis
- 15 560 Joy\$: SCHNAPPER Patrick
- 15 345 Joy\$: COTENTIN Charles
- 14 685 Joy\$: PATISSIER Thomas
- 14 606 Joy\$: BONGIORNO Massimo
- 14 001 Joy\$: VERRIER Cédric

LOT N°2 : COFFRETS OVERBOARD !

- 16 220 Joy\$: MERGNAC Jérôme
- 11 070 Joy\$: REMILIEN Michael
- 11 000 Joy\$: CAROL Franck
- 10 000 Joy\$: COQUET Sébastien
- 8 740 Joy\$: GUERIN Emmanuel
- 5 184 Joy\$: TURCHI Camille
- 4 680 Joy\$: PARRINELLO Michael
- 4 180 Joy\$: BOUBLI Michael
- 4 080 Joy\$: MONGELAZ Sandrine
- 3 520 Joy\$: ROLLAND Julien
- 3 520 Joy\$: COLLIN Jérôme
- 2 640 Joy\$: NICOLAS Christophe

LOT N°3 T-SHIRTS LES BOUCIERS DE QUETZALCOATL

- 9 010 Joy\$: LEPRETRE Benjamin
- 8 130 Joy\$: MONTALBAN Julien
- 5 000 Joy\$: PARRINELLO Michael
- 2 400 Joy\$: BOUNDAOUI Samir
- 1 760 Joy\$: DEWAILLY Jéna-Marie

3 lots Adidas P.S. 98
le jeu + la casquette

3 gagnants

LOT
N° 3

Offerts par : Psychosis
Mise à Prix : 800 Joys

Ok, le rapport entre ce jeu de Psychosis et les événements qui secouent la France entière est assez facile à trouver. Car c'est un jeu de football. Et comme les noms de ce genre de jeu n'en finissent plus de se rallonger et deviennent ainsi de plus en plus durs à retenir, nous vous fournissons la casquette assortie. Toutefois, si jamais cela devait vous arriver, ôtez simplement la casquette de votre tête, retournez la visière vers vous et lisez ce qui est inscrit juste au-dessus : le tour est joué. Pour les analphabètes, de toute façon, vous ne pouvez pas jouer à la Joybank, car il faut envoyer un bulletin dûment rempli, ce qui est hors de votre portée.



Le règlement

- Nous utilisons des Joys\$ pour trafiquer des places de finale. Si tu nous les envoies, tu ne les reverras jamais.
- Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes. Même si tu n'es en France que pour la Coupe, il nous les faut impérativement.
- Personne touchant de près ou de loin la Joybank n'a le droit d'y participer. Quoiqu'il arrive, nous nous réservons le droit de savoir à quoi « de près ou de loin » correspond.
- Le foot est un sport d'équipe. Il est donc naturel de mettre vos mises en commun, mais un seul nom sur le bulletin SVP : ce sera le capitaine d'équipe.
- Ne pensez pas réussir à nous égarer avec de faux Joys\$: c'est aussi dur à faire que de fausses places pour la finale.
- Envoyez vos Joys\$ à Joypad Joybank - 6 bis, rue Fournier 92110 Clichy. Puisqu'on parle de places de finale, sachez que nous serions heureux de nous en faire offrir.
- Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 79 de Joypad. La Coupe du Monde sera finie, donc aucun prétexte pour les rater.
- Il nous faut absolument les Joys\$, tous, originaux, et tout et tout dans l'enveloppe avec ton bulletin, sinon, carton rouge.
- Tiens, les pronostics de M. Zin : finale Corée du Sud/Iran. Le match du siècle, ça va tuer grave.

Ventes aux enchères Joypad

77

NOM

PRENOM

ADRESSE

VOTRE CONSOLE

VOTRE MISE

LOT N° 1

LOT N° 2

LOT N° 3

MISE TOTALE

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules, date limite d'envoi : 31.06.98 & renvoyer à Joypad-La Joybank 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex.

Courrier

Courrier des lecteurs

Des lecteurs qui causent du prix de vente, qui nous accusent d'être vendus à Sony, qui regrettent l'humour d'autrefois dans Joypad... C'est la pleine lune ou quoi ? Tout le monde se déchaine avant les vacances, c'est ça ? Relax, dorénavant, on va s'efforcer d'être drôle. Comment ? Bonne question. On a bien tenté de fumer la moquette voire de suivre l'exemple de Console News au niveau des vannes. En vain. Nous, ce qui nous fait poiler, ce sont les têtes de zombis qui sautent dans Resident Evil 2, les chiens qui dansent dans Parappa et certains jeux THQ. Le programme ne vous branche pas ? Dans ce cas, lisez ce qui suit.

Anthony champion du monde

« Où partez-vous en vacances cette année ? Aux Bahamas comme l'an passé ? »

« Au fait, vous avez eu une bonne idée en passant une photo de la rédaction où l'on voit Trazom et Kendy en train de jouer à Tekken 3. Cela donne une idée de l'endroit où vous bossez. Excellent !!! »

« Les blagues pourries du mois. Quel est le nom du développeur qu'on a le plus de mal à trouver ? »

« Réponse : Rare. Quel est le nom du développeur le plus fragile ? »

« Réponse : Crystal Dynamics. Quel est le nom du développeur qui prend le plus de place ? »

« Réponse : Ocean. ANTHONY LEMOIGNE DE PLESIDY (22) »

Ah, les p'tits gars, vous voulez de l'humour, le courrier, vous le trouvez trop sobre, pas assez décalé. Et ben, grâce à Anthony qui suit des cours à l'école du rire chez Rigolo City, vous voilà servis ! De notre côté, nous avons cherché les vannes les plus pourries, en vain. Kendy lui-même a manqué d'inspiration. À moins que... Rien qu'à le voir débarquer à la rédaction, on se marre. Imaginez un mec qui trace dans le couloir en disant des centaines de fois non-stop « Bonjour ! Bonjour ! Bonjour ! Bonjour ! ». Tout ça pour éviter de serrer trop de paluches... Enfin, côté vacances, nul ici n'y a encore songé. Personnellement, si vous pouviez collecter des fonds pour me permettre de m'éloigner un temps de ce lieu de débauche qu'est la rédaction de Joypad, ça me ferait énormément plaisir. Le pôle Nord, par exemple. J'ai toujours rêvé d'aller fusiller le Père Noël façon Doom-like... Ça fait un bail que j'y pense. Ma tron-

conneuse est prête et il a intérêt à avoir de bonnes rennes s'il veut sortir indemne de la rencontre. Les Bahamas, ce sera pour plus tard... C'est d'ailleurs réservé aux chefs, ceux qui nous fouettent tout au long de l'année (à la fin) pour qu'on écrive un max sur des jeux FABULEUX (ahahahah !). Sur ce, bonnes vacances à tous et pensez à moi (mon anniversaire est le 13 août - et oui, j'suis né un vendredi 13, cool hein ?).

Ouhlala !

Pouvez-vous raconter une journée type à la rédaction de Joypad, histoire qu'on se rende compte de la façon dont ça se passe, avec un descriptif des lieux et des actions ?

ANTHONY

Non ! C'est indescriptible. Sachez seulement que chaque jour Kendy pète les plombs (ils sont pourtant rarement allumés avant le milieu de l'après-midi) pendant que RaHan éventre un cerf avec son couteau en ivoire, que TSR mange du lion et du chien sauvage (TSR court vite, il les attrape facilement), que, toutes les dix minutes, Trazom embrasse la photo dédicacée de Mariah Carey, la fausse épouse

de Jim, que Greg parte japonais la bouche pleine d'un morceau de camembert coupé avec un cutter rouillé trouvé sur la moquette en salle des tests, que Willow se plaint de ne pas être plus grand (ses parents ont vraiment bien choisi son prénom), que Gollum hurle à la mort quand il perd à Micro-Machines V3, que Chris joue les autistes quand TSR lui dit : « Rendez-vous demain à 9 heures du mat', hein ? T'oublies pas, hein, dit, hein ? ». Pour ma part, j'ai opté pour la cellule capitonnée, deux barres de lexomil toutes les deux heures, du Prozac et du MDMA pour tenir les nuits de bouclage. Voilà, c'est ça, une journée type à la rédaction.

No problemo

Dans le test de X-Men vs Street Fighter sur Saturn (Joypad n°71) se trouve un encadré intitulé « Problème de cartouche ». On y apprend que la cartouche de Ramme 4 megas fabriquée par Capcom génère des bugs si elle est utilisée avec des titres comme KoF 96 et Samurai Shodown. Toutefois, se passe-t-il la même chose pour les jeux S.N.K. sortis après X-Men vs Street Fighter ? En effet, vous ne faites pas allusion à ce problème

Les "quand sortiront-ils ?"

ACE COMBAT 3

PLAYSTATION

Namco n'a pas annoncé la sortie d'un troisième opus dans la saga des Ace Combat. Dommage. Eliane ! Vous n'aurez pas de si tôt le plaisir de shooter des Migs en plein ciel.

ELRIC

PLAYSTATION

Projet à l'initiative de Psygnosis. Elric sur PlayStation, adapté des romans de Moorcock, a été mis de côté. Il ne verra donc jamais le jour, chez Psygnosis en tout cas.

TOMORROW NEVER DIES

PLAYSTATION

La sortie de ce jeu d'aventure inspiré du film du même nom, développé par Black Ops et édité par MGM Interactive, a été repoussée au début de l'année prochaine.

lors des tests de Fatal Fury Real Bout Special et Kof 97 également sur Saturn ? En fait, cela signifie qu'on peut jouer à ces deux jeux avec la cartouche de Capcom ?

OLIVIER H.

Il faut simplement savoir que la cartouche fabriquée par Capcom ne fonctionne que mal avec les jeux S.N.K. édités avant son arrivée sur le marché. C'est pourquoi des produits comme Fatal Fury Real Bout Special et Kof 97, sortis plus tard, ne souffrent d'aucun problème de compatibilité. Nous avons donc délibérément omis d'en parler dans les tests de ces titres.

Mission vraiment impossible

C'est avec une grosse déception que j'ai découvert dans Joypad l'article concernant Mission Impossible sur Nintendo 64. La raison ? Le faible nombre de pages. Deux misérables pages consacrées à ce jeu phénoménal. MICHEL SCHMITT DE SAINT-AUGUSTIN (77)

Le jeu d'Infogrames/Ocean auquel nous avons consacré deux pages est naturellement très attendu. Il était par conséquent difficile de récupérer beaucoup d'éléments servant à illustrer l'article voici trois mois. Aujourd'hui, les développeurs se conifent davantage et les images se font plus nombreuses. Ouf ! Il était temps. De nombreuses informations relatives à ce jeu seront entre tes mains dès le mois de septembre.

Ne jamais dire jamais

On ne cesse de constater que la qualité des jeux sur PlayStation va croissant. Les limites de cette console ont-elles été atteintes ? Pouvons-nous espérer, dans les mois prochains, des jeux encore

plus surprenants que Gran Turismo ? DAVID, INCONDITIONNEL DE SQUARESOFT ET DES BONNES SIMULATIONS

La PlayStation, à l'instar de la SNES et de la Megadrive des années plus tôt, suit le même parcours. Plus les développeurs maîtriseront la console, meilleurs seront les jeux. Gran Turismo en est la preuve flagrante. Et selon Ken Kutaragi dont vous pouvez lire une interview dans ce numéro, ce n'est pas fini.

Rire au lait

Par curiosité, j'aimerais savoir si THQ est une vraie boîte de développement avec de vrais employés, de programmeurs ou plus simplement une société secrète et mystérieuse dont la vocation est de faire hurler de rire les lecteurs et de faire pleurer ceux qui achètent les jeux qui portent le label (paix à leurs âmes) ! LAURENT ORSON DE GRASSE (06)

Comme dans tout championnat, dans toute course de fond, il faut bien un petit malin qui soit la lanterne rouge. THQ, côté développeurs/éditeurs, pourrait bien être cette lanterne rouge des jeux vidéo. Les jeux les plus kitschs sortent de ses usines. Austin Powers les adore, il en fait même collection. Nous, on les regarde pendant des heures pour essayer de savoir ce que les programmeurs souhaitaient véritablement faire. TSR a même forcé un malheureux stagiaire à écrire un mémoire sur les produits THQ. Une œuvre de trois cents pages où il explique « Pourquoi THQ ? » Le tome 2 devrait s'intituler « Pourquoi Titus ? » et le tome 3, « Pourquoi Cryo ? »

Tu veux te battre ?

Faire du N64, mais j'ai conservé ma bonne vieille Super Nintendo. C'est pourquoi, je souhaite vous faire part de ma frustration à

l'égard des consoles dites « next generation ». Prenons les jeux Bomberman et MarioKart, par exemple. Mon frère et moi y avons davantage joué avec la 16 bits que la « super » N64 ! Plus de fun, plus de fous rires... Pourquoi selon vous ? J'attends pourtant avec impatience les sorties de F-Zero II et Zelda 64 qui devraient booster les ventes de cette machine. STEVE DÉCÈS-D'IMPÉRIEY (51)

Mon coup de gueule s'adresse directement à Nintendo qui sort une console de top mais dont les jeux ne suivent pas. Six bons titres en 3D, quelle honte ! LAURENT DE BELFORT, LE SCHUL DE GRAN TURISMO

Que voulez-vous, les amis ? D'un côté, des lecteurs de Joypad se plaignent du fait que nous n'accordons pas assez de place aux jeux N64, de l'autre ils regrettent le bon vieux temps, l'époque presque révolue des consoles 16 bits. Il

faut admettre que les hits sur N64 se font rares. Nous ne pouvons pas consacrer dix pages à Yoshi's Story, excellent jeu cependant. Cela signifie-t-il que nous dénigrons les produits N64 ? Aucunement. Preuve en est qu'à chaque réunion de rédaction, là où se décident les sujets d'un numéro, chaque testeur se casse la caboche pour trouver quelque chose à écrire - de chouette - sur un jeu N64. Et c'est dur ! À l'E3, nous avons cependant vu des jeux très prometteurs à l'image de Perfect Dark, successeur de GoldenEye, Zelda 64 et quelques jeux de plates-formes sympathiques. Tout ça pour dire que si vous avez des recommandations à faire ou des conseils à donner, envoyez votre courrier directement à Nintendo ! Le constructeur lui seul sait pourquoi aussi peu de titres sont prévus sur sa super console. Encore une fois, permettez-nous d'insister nous ne faisons pas de parti pris !

Joypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad, BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE !

299F
au lieu de 469F



OUI ! Je m'abonne pour 1 an (11 N°) à JOYPAD, pour 299F au lieu de 469F, soit une économie de 170F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-poste
☐ Carte bancaire n° _____ JP235
Expire le : ____/____/____ Signature (parents pour les mineurs)

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date de naissance : ____/____/19____ Sexe : J M F

Console : _____ Pseudo : _____

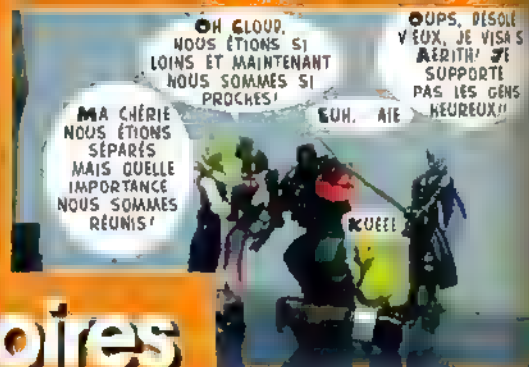
* A créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer ton bulletin pour profiter du 3614 Joypad.

Abonne-toi à JOYPAD, le bulletin de la presse spécialisée sur les jeux vidéo.

Tu recevras 11 numéros par an, à raison de 10 pages par numéro.

Le prix de vente au public est de 46,90 F.

Le prix de vente au public est de 46,90 F.



Les accessoires à Saint-Tropez

rigueur, l'analogique montre une sacrée baisse de sensibilité, avec un léger problème de décalage vers la gauche. Ce n'est pas forcément gênant si le jeu propose un programme d'ajustement du pad, comme Ace Combat 2, mais dans le cas contraire, une manipulation subtile sera plus difficile. Autre petit cas de conscience énervant : pourquoi demander deux stupides petites piles d'appareil photo alors que les vibrations ne sont ni plus intenses ni plus puissantes que celles du Dual Shock classique ? Et pour finir sur une note encore plus mauvaise, sachez que les trois modes qui sont offerts en bonus comme le turbo ou le steering wheel ont la désagréable habitude de parfois se déclencher sans vous demander votre avis. Cela arrive rarement, mais c'est suffisamment énervant pour être signalé. Une bonne manette d'appoint, mais pas un produit viable sur le long terme, malheureusement. Le paddle n'est en fait efficace que pour les jeux utilisant la croix normale, grâce à des angles proéminents. dommage, Mad Catz nous avait habitués à mieux...

M. G. 31.23.45

Dual Force Mad Catz

Surprenante manette que voilà. Au premier abord elle se présente mal, car contrairement à la manette Dual Shock officielle, elle nécessite des piles pour fonctionner. Bon point par contre pour le grip sous les poignées qui permettent une bonne prise en main, à condition de ne pas trop transpirer, évidemment. À éviter l'été quoi. Avec les jeux analogiques ne demandant pas trop de précision, comme Blast Radius, cette manette ne pose pas beaucoup de problèmes. Par contre, si l'on joue à un jeu où la précision est de

Final Fantasy VII les figurines

Grand amateur de figurines et de jouets en général devant l'éternel, je ne peux que crier ma joie et ma reconnaissance à Bandai sur ces quelques modestes grammes de papier que représente cette page. En effet, comment réagir autrement devant autant de génie marketing ? La France, pays pas trop délaissé semble-t-il mais qui au niveau des jouets de collection n'est pas d'un niveau fabuleusement élevé, regagne enfin de l'intérêt à mes yeux ainsi qu'à ceux des collectionneurs qui, rangés par l'impatience, se



JE SUPPOSE QU'IL EST DIFFICILE EN CETTE ÈRE DE SIÈCLE DE DEVOIR PRENDRE CONSCIENCE DE DÉPENDANCE ÉNERGÉTIQUE, JE ME TROMPE, CHÈRE "COLLÈGUE?"

MEY, MAIS QU'EST-CE QU'IL FAIT CET ABRUTI DE POULET?!? RENDS-MOI MES PILES!!



Jeux vidéo et simulateurs interactifs



LA TÊTE
DANS LES
NUAGES

CENTRE DE LOISIRS



PROCHAINEMENT À LYON

1000 m² d'espace loisirs - Été 98



Pour l'actualité "LA TÊTE DANS LES NUAGES"
(prochaines ouvertures, jeux-concours, soirées jeux à volonté, adresses...)

08 36 68 20 25 (223F/mn)

www.ltdn.com



Jeux vidéo



PlayStation



JOYPAD Achats

Chameleon Paddle



sont déjà payés l'une ou l'autre de ces figurines au prix scandaleux de 200 francs pièce. Mais aujourd'hui, pour ce même prix, vous pourrez obtenir 5 de ces figurines dans un coffret qui reprend la présentation américaine. Dans ce dernier, vous trouverez Cloud (Clad en VF) qui n'est pas trop mal fait sauf au niveau des coudes, Tifa (ma préférée) qui est la mieux moulée. Barret superbement fini mais qui a la peau un peu trop foncée ce qui cache la plupart des détails. Viennent ensuite Aerith, superbe mais pas toujours bien finie en ce qui concerne la peinture des détails et, enfin, un petit chocobo magnifique et une grenouille rigolote. Soyons bien d'accord, plus que des jouets, ce sont surtout des petits objets de collection qui font super bien sur une étagère. Les personnages disposent d'articulations sommaires au niveau des bras et de la tête, mais pas aux jambes malheureusement. Pour ce qui est des supports, Tifa et Cloud en sont équipés, ce qui évite de les voir tomber tout le temps. Barret, avec ses gros pieds n'en a pas besoin, lui. Mais Aerith, qui doit tenir debout toute seule, tombe souvent malheureusement. M'enfin, cela n'enlève

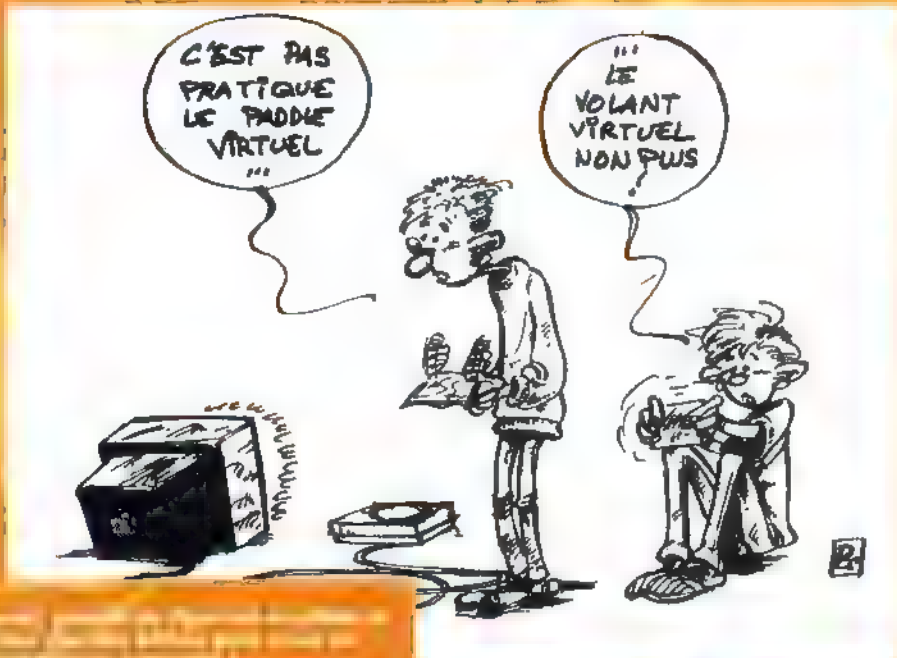
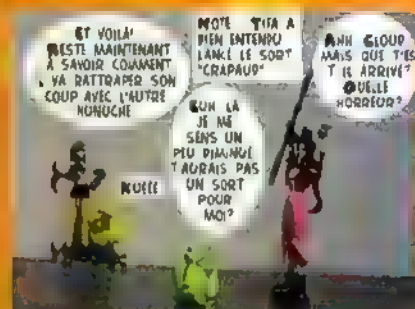
rien au charme dévastateur de ces produits qui nous font retrouver le Bandai de la grande époque. Juste un petit regret : les figurines de Red XIII, Sephiroth et Vincent ne seront pas distribuées chez nous, semble-t-il. Dommage... Cela va encore donner lieu à une course aux collectors.

Bandai : 199 francs

Pack V-Rally

Selon le communiqué de presse, «le 10 juin prochain sera lancé le pack spécial V-Rally PlayStation». Bon, le 10 juin est déjà passé depuis pas mal de temps, et V-Rally est quand même le jeu le plus vendu de 1997. Donc je me pose la question suivante : qui va bien pouvoir acheter ce pack ? Ben, tous les nouveaux joueurs qui pour 499 francs pourront s'offrir un bon jeu de voitures avec un volant. Vu que nous n'avons jamais eu ce volant. Gamester entre nos mains, nous ne pouvons raisonnablement pas vous dire s'il est fiable, sensible, et surtout s'il fonctionne avec d'autres jeux que V-Rally. Mieux vaudra demander à l'essayeur en magasin avant de se laisser tenter.

Infogrames : 499 francs



INCROYABLE !

C'EST VOUS QUI DÉCIDEZ ! GAGNEZ _ _ _ _ _

**1 CONSOLE SATURN
+ 5 JEUX**



OU

**1 CONSOLE N64
+ 5 JEUX**



OU

**1 CONSOLE PLAYSTATION
+ 5 JEUX**



SUR

3615 JOYPAD

DES SOLUTIONS COMPLÈTES DE JEUX ET DES ASTUCES INÉDITES 24H/24

pour PLAYSTATION™ NINTENDO 64™

**INCROYABLE ! INIMAGINABLE ! ET POURTANT RÉEL !
JOUEZ AVEC VOS JEUX GAMEBOY
SUR VOTRE CONSOLE PLAYSTATION !!!!!**

**JOUEZ AVEC VOS JEUX GAMEBOY
SUR VOTRE CONSOLE N64**

**VOUS POUVEZ
DÉSORMAIS JOUER
AVEC VOS JEUX
GAMEBOY
SUR VOTRE
CONSOLE
PLAYSTATION
SUR ÉCRAN DE
TÉLÉVISEUR !**

**JOUEZ AVEC VOS JEUX GAMEBOY
SUR VOTRE PLAYSTATION**

**ATTENTION!!!!
DISPONIBLE LE WEB DATTEL
AU: [HTTP://WWW.DATEL.FR](http://www.datel.fr)**

**LA NOUVEAUTÉ LA PLUS
INCROYABLE DE LA DÉCENNIE**

**TRANSFORMER LES VOS JEUX GAMEBOY EN UN VÉRITABLE ÉCRAN
D'ARTIFICE DE COULEUR, MERCI À LA MERCE D'UNE PALETTE
EXCEPTIONNELLE!**

**PLUS...UN JEU FORMIDABLE QUI PERMET DE JOUER SUR N64 IN
LE GAME BOOSTER EST UN VÉRITABLE ARTIFICE DE
"BIDOUILLES" PUISSANTE QUI PERMET DE CRÉER POUR VOS JEUX
GAMEBOY (IMMORTALITÉ, ENSEIGNEMENTS ETC...)**



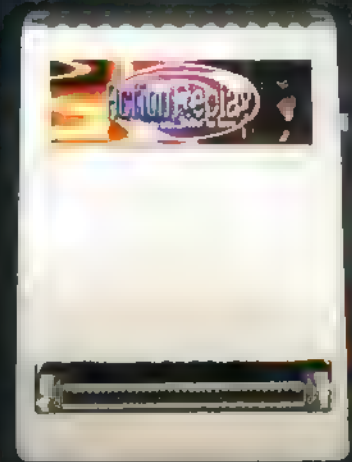
**UN BON JOUEUR
NE DOIT PAS TRICHER !!**



**FAUX !!! TOUS LES MOYENS SONT
BONS POUR GAGNER !**



**ACTION REPLAY
disponible pour:
PLAYSTATION*
NINTENDO 64*
SATURN***



**AMELIORATEUR
DE JEUX VIDEO**

ACTION REPLAY DATEL / BIGBEN

- *Précharge avec les codes des plus grands HITS.
- *Facile à programmer avec de nouveaux codes.
- *Capable de stocker des milliers de codes.
- *Utilisation simple et commandée par menu
- *Utilisez les codes DATEL disponibles sur le WEB

ATTENTION!!!!

**DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
AU <http://www.datel.co.uk>**

**UNE FAUTE INCROYABLE!
DES MUNITIONS INEPUISABLES!
UTILISE LES CODES DISSIMULES**

*PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO
SATURN est une marque déposée par SEGA

Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Amie (Paris),
Cyner J (La Rochelle),
Promo Games (Dijon),
Maxxi Games (Paris),

Lara Croft et Dave Stewart



On savait déjà que Lara Croft, alias Rhona Mitra (rien à voir avec la mite géante chez Godeilla) avait avec la complicité de Dave Stewart poussé la chansonnette. Ce qu'on ne pensait pas, c'est qu'elle allait nous faire tout un album avec 11 titres composés par l'ex-d'Eurythmics et écrit par la belle et plastique Rhona en personne. Disponible depuis le 17 juin dernier (chez XIII bis Records) cet objet de collection pour fan de Lara Croft devrait laisser sceptique les mélomanes. Après avoir gûtté, avec leur bénédiction, les équipes d'EidosCore Design, Rhona Mitra cherche violemment à se recycler. Avec tout ce plastique, on devrait pouvoir faire une jolie bouteille.

PLAYSTATION

Final Fantasy VII	225	250
Tomb Raider II	225	250
Bloody Roar	240	250
Coupe du Monde 98	270	290
Bushido Blade	230	250
Gex : Enter The Gecko	250	250
Cool Boarders 2	200	225

Prix 1 : Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne.
Prix 2 : Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous.

SATURN

	Prix 1*	Prix 2*
Winter Heat	240	250
Steep Slope Sliders	225	225
Resident Evil	200	225

N64

Fighter's Destiny	335	340
(avec kit vibration)		
GoldenEye 007	290	300
Yoshi's Story	300	300

Le plus belle et la plus faible. Pas de jaloux. Au fond, il n'y a rien de plus sûr, que votre plaisir s'avère soit de jouer des heures par les heures.

Avec les magasins ScoreGames les tops de l'okaz



Top Okaz PlayStation

- 1 Tomb Raider II
- 2 Final Fantasy VII
- 3 Formula One '97
- 4 Need For Speed 3
- 5 FIFA 98
- 6 Tomb Raider
- 7 V-Rally
- 8 Porsche Challenge
- 9 TOCA Touring Car

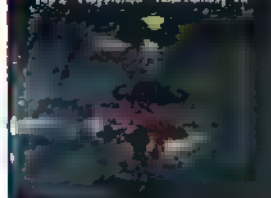
Top Okaz Saturn

- 1 Final Fantasy VII
- 2 Winter Heat
- 3 Bushido Blade
- 4 Gex : Enter The Gecko
- 5 Cool Boarders 2
- 6 Steep Slope Sliders
- 7 Resident Evil

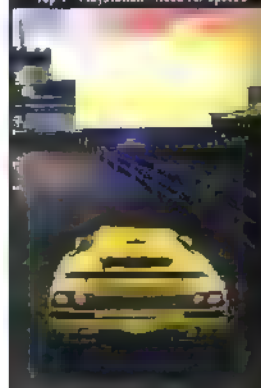
Top 1 - PlayStation - Tomb Raider II



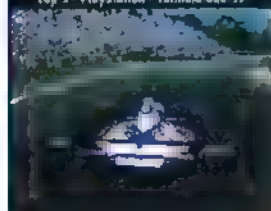
Top 2 - PlayStation - Final Fantasy VII



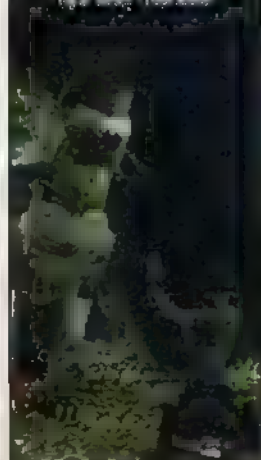
Top 4 - PlayStation - Need For Speed 3



Top 3 - PlayStation - Formula One '97



Top 6 - Saturn - Bushido Blade



Top 7 - Saturn - V-Rally



Top 2 - Saturn - Worldwide Soccer 97



joyypad



+ SES CADEAUX

Les abonnés reçoivent tous les cadeaux
(CD de démos, CD audio, les soluces...)

27 F

C'EST POSSIBLE !

1 an de lecture Joyypad
11 numéros + leur cadeau
pour 299 F seulement
soit plus de 36 % de réduction !



BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joyypad ABTS - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

C'est JE PROFITE DE VOTRE OFFRE.

☐ 1 an de Joyypad (11 numéros et leur cadeau) = 299 F
au lieu de 469 F, soit 170 F d'économie !

Je joins mon règlement à l'ordre de Joyypad par JP228

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat lettre

☐ Carte bancaire n°

NOM

Expire le

PRENOM

Date de naissance

Pseudo

ADRESSE

Console (à créer sur le 3615 Joyypad avant) de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joyypad

Signature

CODE POSTAL

VILLE

Abonnement Belgique : JOYPAD - rue Charles Parmentier, 11 - 1070 Bruxelles - en (11) No 2300FB N° bancaire : 210 0981 122 15 Vous devez nous verser par chèque ou mandat postal.

* Les données sont utilisées pour le 3614 Joyypad.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Toute opposition formulée par écrit les données ne peut être prise en compte.

Best of

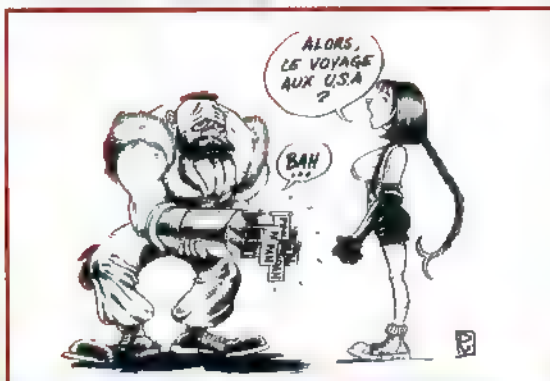
Le meilleur du PI XX

Par lui-même

Ah, le PI XX ! Que seraient nos pages sans ses sublimes dessins, son coup d'oeil inégalable et son ton sarcastique. Dans ce numéro d'été, nous avons voulu rendre hommage à ce dessinateur de génie (toujours en vie, on vous rassure), et dans le même temps vous faire plaisir, vous qui, sur les plages de France et de Navarre, vous dorez la pilule, les doigts de pieds en éventail. D'ailleurs, ce clin d'oeil vous permettra de découvrir nombre d'esquisses parues dans PlayStation Magazine et commentées par le PI XX lui-même ! Bravo monsieur !



"Ça démarre fort, avec un dessin qui parle de la censure dans les jeux vidéo. De Soul Blade en Angleterre plus précisément. Et nous ne sommes pas au bout de nos peines..."



"Les américains se sont encore illustrés dans leur exception culturelle. Cette fois, c'est Final Fantasy VII qui en fait les frais."

"Sans Greg, je ne vois pas comment je m'en serais sorti pour ce dessin destiné à illustrer Joypad Achats et les boutiques de jeux vidéo. Bien sûr c'est un tantinet exagéré mais bon... Encore merci Greg !"

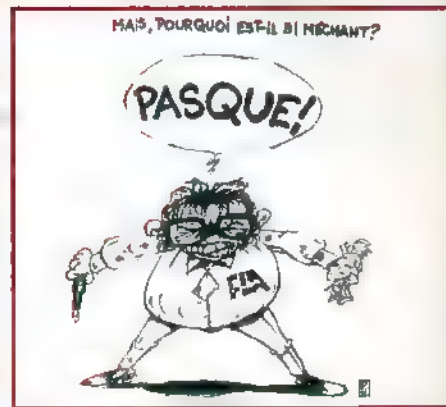


"Il n'y a rien de plus énervant que de changer de CD quand on est plongé dans une partie. Certes, on est obligé, mais l'idée de CD en nombre me donne la chair de poule."



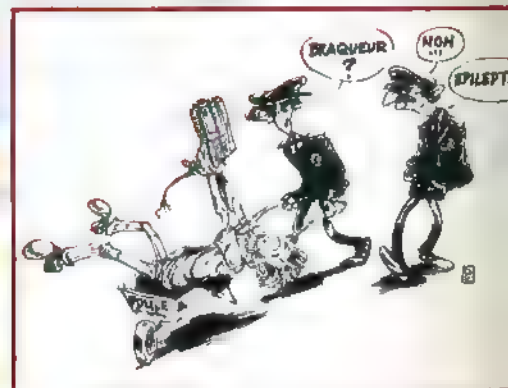
"Je me demande comment une sociopathe comme Lara Croft se comporterait lors d'une réunion de remise des Oscar®."

"C'est vrai, pourquoi Bernie Ecclestone est-il si méchant ? Psygnosis n'a pas eu le temps de se poser la question qu'il a dû retirer tous les jeux Formula One '97 avec le logo FIA sur la jaquette !"



"En accord avec RaHaN, on a décidé de mettre sur papier la fameuse vanne : "pas de bras, pas de chocolat" en version manette analogique. Plutôt réussi, non ?"

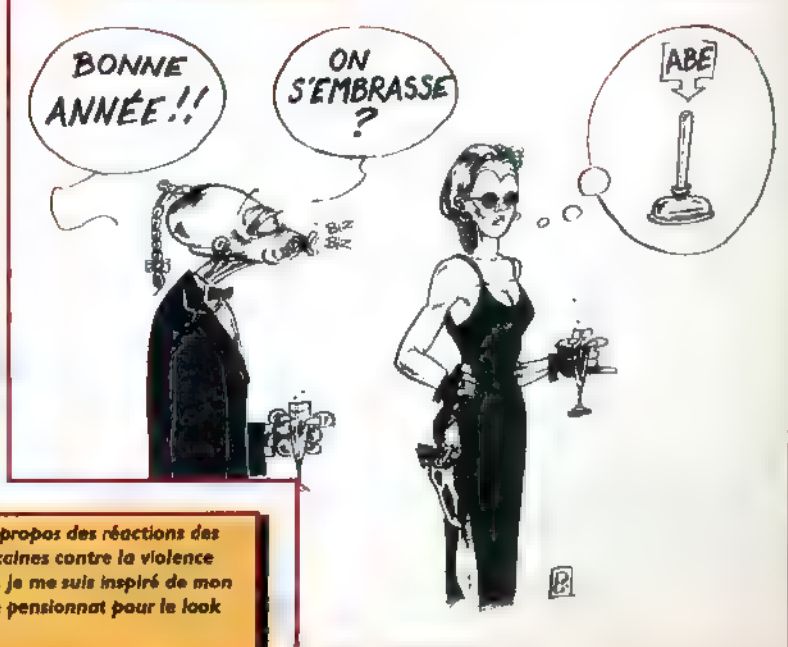
"C'est en regardant le comportement du joueur moyen devant une console que j'ai eu cette idée... Vous en pensez quoi ?"



"Contrairement aux idées reçues, c'est bien V-Rally qui a fait le plus gros carton de l'année 1997 en termes de vente en France. Au grand dam de FFVII et Tomb Raider II..."



"C'est mon rêve le plus fou : Abe et Lara en pleine idylle... même si les ventes de l'Odyssée n'ont pas égalé celles de Tomb Raider II. Peut-être est-ce dû à son physique plus qu'ingrat ? Le monde est parfois cruel vous ne trouvez pas ?"



"Celui-là, c'était à propos des réactions des associations américaines contre la violence dans les jeux vidéo. Je me suis inspiré de mon ancien directeur de pensionnat pour le look du gras !"

Best of

Le meilleur du PIXX



"J'avoue que c'est tout ce que l'E3 m'a inspiré. Un salon où l'on n'est pas forcément attiré par ce que tout le monde croit. Veinards nos journalistes ?"

"Celui-là, il n'a pas été facile à trouver pour le changement de notation. J'espère qu'il n'y en aura pas d'autre !"

"De toutes façons, je n'ai jamais rien compris aux règles de jeu du cricket !..."

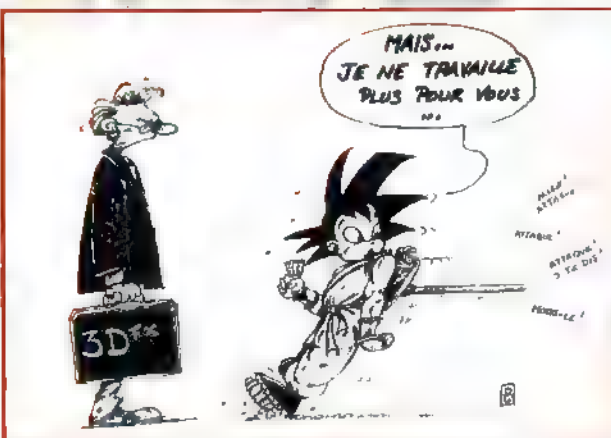
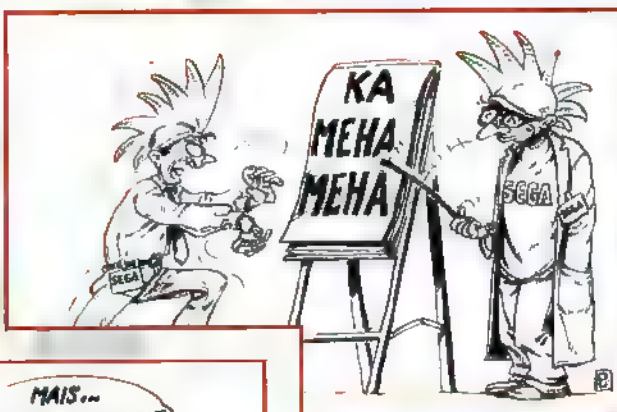


SPECIAL SEGA - LE BEST OF

On ne peut pas dire que Sega ait été épargné à travers mes dessins. Mais, que voulez-vous, c'est de sa faute aussi !



"Coup de théâtre dans le milieu vidéo-ludique : Bandai reprend ses billes dans la fusion qui le liait à la firme du hérisson bleu. Sega s'en remettra-t-il ?"



"C'est comme ça qu'est née la triste fin annoncée de la Saturn. Ça partait plutôt bien pourtant. Pensez donc : Dragon Ball sponsorisant la Saturn !".

"La suite des déboires de Sega n'en est que plus pathétique. Sur ce coup-là, ce n'est plus de la négligence, c'est du j'm'enfoutisme."



"Il y a quelque chose de 'Titanic' dans le naufrage de la Saturn. Tout le monde connaît la fin, mais personne ne veut la sauter !"



"Quelque part, je trouve que la qualité des jeux en 2D sur Saturn a une furieuse tendance à enfoncer les clous du cercueil de Sega. C'est ce qui s'appelle un paradoxe."

SPECIAL NINTENDO - LE BEST OF

Nintendo et ses retards

successifs dans la

commercialisation

de sa console 64 bits nous

a également bien fait rire.

On ne peut pas dire que

l'inspiration manquait !



"En parlant de bateau, on a comme l'impression que les rats quittent le navire Sega et veulent naviguer vers des horizons meilleurs. Si vous voyez ce que je veux dire..."

"Ce dessin illustre les premières rumeurs concernant la nouvelle console de Sega. Les débuts semblent laborieux !"



"Alors que Sony fête dans la liesse ses deux années de règne, Sega et Nintendo font triste mine. C'est la dure réalité des choses."

"Les retards successifs de la Nintendo 64 laissent vraiment le lecteur sans voix. A l'époque, on aurait pu se l'imaginer n'importe comment la console. Pas vous ?"



NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amiens - 75000 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tel : 01 47 21 21 21

JI SIEU
30 rue de la République
75001 PARIS - (M. République)
Tel : 01 47 59 59 59

ST MICHEL
54 boulevard St Michel
75006 PARIS - RSP Luxembourg
Tel : 01 47 25 45 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M. Victor Hugo)
Tel : 01 47 05 05 55

VAUGRAUD
365 rue de Vaugraud
75015 PARIS - M. Convention
Tel : 01 41 08 08 88

CHELLES (77)
Cité Chelles 2 N°134
77508 HELLES
Tel : 01 64 26 76 11

VERSAILLES (78)
16 rue de la Marne
78000 VERSAILLES
Tel : 01 39 50 5 5

ORGEVAL (78)
Cité A. de V. de Niv. 1
78010 ORGEVAL
Tel : 01 39 38 1 60

CORREY (91)
Cité Villade - 8 - VILLADE
Tel : 01 68 28 28 28

LA DEFENSE (92)
V. des Arts - 200m temps
Rue des Arcades E. N°12
Tel : 01 47 73 76 3

BOULOGNE (92)
0 av. de la Gare - N°1
2100 BOULOGNE - M. Billancourt
Tel : 01 47 31 08 38

ANTONY (92)
25 av. de la Division - N°20
92160 ANTONY - RER B
Tel : 01 46 06 5 66

AULNAY (93)
Cité P. de la 1
93800 AULNAY-SOUS-BOIS
Tel : 01 46 07 39 79

PARIN (93)
63 av. Jean - N°13
93500 PARIN
Tel : 01 46 07 39 79

ST DENIS (93)
Cité St Denis - N°1
93200 ST DENIS
Tel : 01 46 07 39 79

DRANCY (93)
Cité Drancy - N°1
93200 DRANCY
Tel : 01 46 07 39 79

CRETEIL (94)
Cité Crétail - N°1
94000 CRETEIL
Tel : 01 46 07 39 79

KREMAN (94)
30 av. de la République
94270 KREMAN-BOULEVARD
Tel : 01 46 07 39 79

PONTENAY SOUS BOIS (94)
Cité Pontenay - N°1
94200 PONTENAY-SOUS-BOIS
Tel : 01 46 07 39 79

CHENNEVIERES (94)
Cité Chénévrières - N°1
94200 CHENNEVIERES
Tel : 01 46 07 39 79

CERGY PONTAISE (95)
Cité Cergy - N°1
95000 CERGY
Tel : 01 46 07 39 79

SAINTOIS (95)
Cité Saintois - N°1
95000 SAINTOIS
Tel : 01 46 07 39 79

MARSEILLE (13)
Cité Marseille - N°1
13600 MARSEILLE
Tel : 01 46 07 39 79

TOULOUSE (31)
Cité Toulouse - N°1
31000 TOULOUSE
Tel : 01 46 07 39 79

REIMS (51)
Cité Reims - N°1
51000 REIMS
Tel : 01 46 07 39 79

COMPIEGNE (60)
Cité Compiègne - N°1
60200 COMPIEGNE
Tel : 01 46 07 39 79

LE MANS (72)
Cité Le Mans - N°1
72000 LE MANS
Tel : 01 46 07 39 79

LE HAVRE (76)
Cité Le Havre - N°1
76000 LE HAVRE
Tel : 01 46 07 39 79

AMIENS (80)
Cité Amiens - N°1
80000 AMIENS
Tel : 01 46 07 39 79

POITIERS (86)
Cité Poitiers - N°1
86000 POITIERS
Tel : 01 46 07 39 79

SCOREGAMES

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

(VOIR MODALITES EN MAGASIN)



GT 64



BAKU & KAZOOH



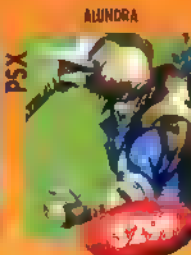
COUPE DU MONDE



G.A.S.P.H.



COLIN MAC RAE RALLY



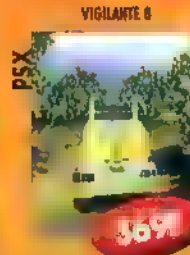
ALUNDRA



XENOCRACY



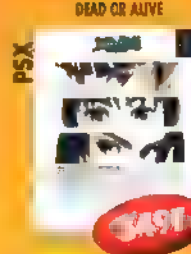
GRAN TURISMO



VIGILANTE 8



MEN IN BLACK



DEAD OR ALIVE



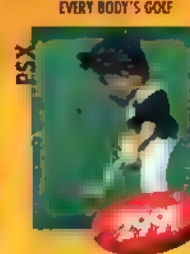
HERAT OF DARKNESS



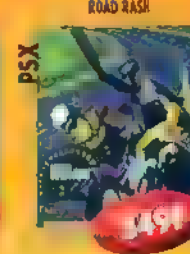
COUPE DU MONDE



KLONKA



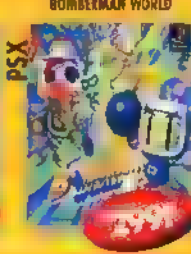
EVERY BODY'S GOLF



ROAD RASH



INT. RALLY CHAMP



BOMBERMAN WORLD



COUPE DU MONDE



STARGING GOEMON



FINAL FANTASY III



BRAIN DRAIN

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINTEL & TELEPHONE

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- ▶ PRIX DE VENTE DES JEUX
- ▶ LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- ▶ TRUCS ET ASTUCES
- ▶ COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- ▶ DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE 128 P.
- ▶ EXCLUSIVEMENT PAR MINTEL OU 08 36 685 686

GAGNEZ 24 NINTENDO 64

ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

RECONNAISSEZ L'ACTEUR QUI A ENREGISTRE LE 3615

ET GAGNEZ DES MILLIERS DE BONS D'ACHAT EN REPONDANT SUR LE SERVICE

OFFRE SPECIALE CONSOLE

NINTENDO 64

OCCASION
690F



~~999F~~
NEUVE

+80F
DE BONS D'ACHAT
CADEAU

MEGADRIVE

OCCASION
149F



~~499F~~
NEUVE

+40F
DE BONS D'ACHAT
CADEAU

MEGADRIVE 1 : 149F
MEGADRIVE 2 : 199F

SUPER NINTENDO

OCCASION
199F



~~499F~~
NEUVE

+40F
DE BONS D'ACHAT
CADEAU

PLAYSTATION

OCCASION
790F



~~990F~~
NEUVE

+80F
DE BONS D'ACHAT
CADEAU

SATURN

OCCASION
490F



~~990F~~
NEUVE

+40F
DE BONS D'ACHAT
CADEAU

GAME BOY POCKET



~~349F~~
NEUVE

OCCASION
279F

+40F
DE BONS D'ACHAT
CADEAU

LOUPE GAME BOY

REF. 18760



69F



49F



**ADAPTATEUR
AUTO
(NUMERIQUE)**
REF. 7185

**ADAPTATEUR
SECTEUR**
REF. 8174

ACCESSOIRES



MANETTE DUAL SHOCK

REF. 20029



MANETTE RESIDENT EVIL

REF. 20337



MANETTE DUAL FORCE MAD CATZ

REF. 20800



QUADRUPLEUR PLAYSTATION

REF. 11902



CARTE MEMOIRE COULEUR & TRANSPARENTES

REF. 19425



CARTE MEMOIRE 240 BLOCKS

REF. 15919



VOLANT MAD CATZ

REF. 18251



KIT VIBRATION N.64

REF. 18188



ADAPTATEUR N.64

REF. 18599

CAMERA GAME BOY POCKET



349F

IMPRIMANTE GAME BOY POCKET



399F

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIGES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Nom Prénom
Adresse Ville :
Code Postal Date de Naissance : N° de tél. :
Code client :
Jeux Console Neuf Occasion PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK
Frais de port en envoi : 48H 1 à 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F
Frais de port en envoi : 24H 1 à 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F
TOTAL A PAYER
Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Carte bancaire

Expire le :
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Rejoins-nous vite sur la plage !

A Arcachon, Argelès Plage, Argelès-sur-Mer, Arzon, Batz-sur-Mer, Benerville-sur-Mer, Benodet, Berck-sur-Mer, Biarritz, Binnic, Biscarosse, Bretignolles-sur-Mer, Cagnes-sur-Mer, Cabourg, Canet-Plage, Cap d'Agde, Cap-Ferret, Camac, Cayeux-sur-Mer, Cazaux, Crozon-Morgat, Damgan, Deauville, Dinard, Edervén, Etable-sur-Mer, Fouras, Hendaye, Hossegor, Houlgate, Jullauville, La Barre de Monts, La Baule, La Guérinière-Noirmoutier, La Tranche-sur-Mer, La Trinité-sur-Mer, Lacanau-Océan, Larmor-Plage, Le Château d'Oléron, Le Croizic, Le Touquet, Les Sables d'Olonne, Montalivet, Narbonne, Nice, Notre-Dame-de-Monts, Ouistreham, Perros Guirec, Pornichet, Quiberon, Ronce les Bains, Royan, St-Brevin l'Océan, St-Brevin les Pins, St-Cast, St-Georges-d'Oléron, St-Georges-de-Didonne, St-Gildas-de-Rhuys, St-Gilles-Croix-de-Vie, St-Jean-de-Luz, St-Jean-de-Monts, St-Michel-Chef-Chef, St-Nic, St-Pair-sur-Mer, St-Palais-sur-Mer, St-Quay-Portrieux, Soulac, Trebeurden, Tregastel, Trouville, Valras-Plage, Vaux-sur-Mer, Villeneuve, Villiers-sur-Mer.

us les jours du lundi au samedi, des animations différentes, des jeux, du sport, des goûters et plein de cadeaux...

Avec **MICKEY**

EUROPE 1



LUNDI: MICKEY EUROPE 1	
MARDI: Winnie	JEUDI:
MERCREDI:	VENDREDI: KIM
SAMEDI: Franklin	

© DISNEY

103 clubs de plage "Le Journal de Mickey" t'accueillent sous une pluie de cadeaux, pour t'amuser et te faire des copains.



SUPRÊME

NTM / TOUR 98

SPECIAL GUEST

BUSTA
RHYMES

12-11 LORIENT Kervaric / 14-11 NANTES Trocardière / 15-11 CAEN Zenith / 17-11 LILLE Zenith / 18-11 BRUXELLES Forest-National /
21-11 STRASBOURG Rhenus / 22-11 NANCY Zenith / 25-11 PARIS Zenith / 27-11 MARSEILLE Dome / 28-11 NICE La Palestre /
01-12 MONTPELLIER Zenith / 02-12 LYON Tony-Garnier / 04-12 BORDEAUX Medoquine / 05-12 TOULOUSE Palais des Sports /
07-12 CHALON-SUR-SAÔNE Parc des Expositions / 08-12 CLERMONT-FERRAND Maison des Sports / 09-12 GENEVE Arena



LICKSHOT
ENTERTAINMENT

WWW.SUPREME-NTM.COM



PREMIER SUR LE RAP

Elle va d'abord
vous taper dans l'oeil
puis dans le ventre
dans les reins
et dans les coui...

Dead or Alive™. Le jeu de combat 3D bonnet D.

